平成10年1月15日発行(毎月2回、15日、30日発行)
第13巻第2号通巻211号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可

VIDEO GAME MAGAZINE
ゲーメスト
January 15.1998 No.211

GAMEST



ゲームセンターを10倍おもしろくする本

1998 1.15
毎月15日・30日発売／特別定価
540yen



幕末剣客浪漫譚!!

私立ジャスティス学園
サイキックフォース2012
新・武器格闘(仮)

幕末浪漫
月華の剣士

侍魂 SAMURAI SPIRITS
ストリートファイターIII
2nd IMPACT GIANT ATTACK
RAIDEN FIGHTERS II
ストライカーズ1945 II
ARMED POLICE BATRIDER
エアガイツ
ファイティング武術

今度はサウンドで
君のハートを
とろけさせちゃう。

まじかるでーと

ビッグタイトル
続々リリース!!



XmasのBGMはズンタタにおまかせ。

加速するWインパクト!!
2大ビッグネームが、
またまた世間をお騒がせ。

電車でGO!／サイドバイサイド2

アーケードで人気爆発の業界初"恋愛シュミレーションゲーム"《まじかるでーと》。プレイステーション版に入っているサウンドと共に、アーケード版の曲目もばっちりカバー!! "鈴""愛子""霞"3人のキャラクターのイメージソングはもちろん、今回特別に制作されたイメージソング新曲2曲も追加収録!!

価格2,550円（税込）ZTTL-0017



国民的ゲームの中に隠された幻の名曲がベールを脱ぐ。
＜電車でGO!＞
サウンドトラックが遂に登場!!BGM、ジングル、SE等をすべて収録すると共に、カルト的人気を誇る新ユニット「J.A.M.」が唄うイメージソング「J.A.M.の電車でGO!GO!GO!」をカバー！



サウンドを聴くだけで、猛烈にかっ飛ばしたくなる。
＜サイド バイ サイド2＞
国産自動車メーカーの人気車が登場し、走り屋はもちろん一般ピープルにも人気のレーシングゲーム「サイドバイ サイド2」のサウンドトラックが颯爽と登場！今年2月に発売された「サイド バイサイド」とは、一味違ったZUNTATAサウンドが君のハートに突き刺さる!!

価格2,550円（税込）ZTTL-0018

12/21 ON SALE!

Merry Xmas

G DARIUS VERSION 2 HI-SCORE RANNKINNG BACKUP

Gダライアス Ver.2

全国の凄腕シューター諸君!
多数のご応募ありがとう。

ゲーメスト誌上での結果発表 第3回発表 1/30（12/27売）号

開催店舗一覧

<北海道>アミューズメントファクトリー・プルプル（旭川）/帯広スガイ/キャッツアイ清田店（札幌）/キャッツアイ新川店（札幌）/ゲームプラザヴィクトリア（札幌）/ジョイスペースNTK/ダイエーレジャーランド・パロ札幌駅前店/中島スガイ（帯広）/パワープラントプルプル（札幌）/レジャーパレス（札幌）/ロッキーワールド旭川店<青森>イトーヨカドー内（友栄弘前カバロ店・ファミリーランド八戸店）/ゲームランドジャンボ八戸店<岩手>アルコ（矢巾町）/アルファ21一の関サティ店/ダイエーレジャーランド・パロ盛岡店<山形>カレッジ・スクエア（山形）/ゲームプラザ遊・鶴岡店/パワーステーション（米沢）<福島>アミューズメントパーク・フリーダム（いわき）/NEO GIOプラザSK/ドリームファクトリーN2（郡山）/ファミリーランドカーニバル（会津若松）<宮城>アクライム泉店（仙台）/アクライム塩釜店/ゲームビックファイト（石巻）/Be-Come多賀城店/ロッキーワールド南町店<栃木>安佐エース（佐野）/足利カーニバル/イトーヨーカドー内友栄ファミリーランド鹿沼店/ゲームタウンALEX（宇都宮）/ゲームパーク（黒磯）/コスモA宇都宮駅前東店/ミルキーウェイ（足利）/ゆかいらんど（黒磯）<群馬>アミューズメントプレイスアピナ前橋店/エコープレイランド（館林）/エスペランサ高崎市/関東スポーツセンター/ゲーメラス高崎店/プレイランド・パル桐生店/ニュープラトン（伊勢崎）<茨城>アムスラボ（筑波）/ゲームファンタジア水戸店/ゲームプラザSKS（つくば）/サンメイト（日立）/タスコピア日立店/ファニーポット（江戸崎）/ファンモール総和店1Fメリーパーク（猿島）/ヒルストン（石岡）/プレビ・ジョイカム勝田店/プレビ・ジョイカム大工町店/プレビ・ジョイカム那加店/プレビ・ジョイカム日高店/プレビ・ジョイカム水戸駅前店/レイクサイドジョイメント（水戸）<埼玉>アミューズメントパーク宝島志木店/アミューズメントパークB&B幸手店/アミューズメント・プレイス・ファンファン春日部店/アミューズメントベネクス/アルコ・ココナッツクラブ（羽生）/アルコ・メガワールド（久喜）/エコープレイランド（熊谷）/ゲームインサム蕨東口店/ゲームセンターリンリン（熊谷）/行田プレイランド/埼玉レジャーランド春日部店/ジョージアタウン（北本）/ビッグワン南越谷店/蕨2001（蕨）/遊's草加店/遊's西川口店<千葉>アミューズメント・エース津田沼店/稲毛サンシャイン/北習志野ゲームコーナー/ゲーム・エース南八幡店/ゲームコーナー都賀/ゲームセンター・ポパイ旭店/ゲームセンター・ポパイ検見川店/ゲーム・ソニック・ビーム松戸店/ゲームチャリオット五井店/ゲーム・フジ津田沼店/ゲーム・フジ船橋店/ゲーム・フジ本八幡店/後楽園カーニバル八千代台店/サザン・カテゴリー8（君津）/ダイエーレジャーランド・パロ茂原店/デジャヴー幕張店/トライアミューズメントスポットPEAK TO PEAK五香店/ドリームBOX（市原）/バンプレスト・東京ガリバー松戸店/ピーエルシー（習志野）/ポポロ（君津）/八千代コパボウル/ラッキー中央店/ラッキー千葉店/ラッキー西千葉店<東京>アミューズメント・ギガ亀戸店/アミューズメントスペースTAMA（多摩）/アミューズメントスポット・キャッツ（日本橋）/アミューズメントパークGOO/アミューズUFO（八王子）/アロハ蒲田店/池袋GIGO/池袋プレイランドカーニバル/池袋プレイランドラスベガス/上野ボルテックス/ゲームインみとや（渋谷）/ゲームインみとや（墨田）/ゲームグリーンラビット（品川）/ゲームサファリ/ゲーム・ジャル小岩店/ゲーム・ジャル新小岩店/ゲームジョイクラブ笹塚店/ゲームスタジオキューブ高円寺店/ゲームスタジオキューブ下赤塚店/ゲームスポット21（新宿）/ゲームセンター宇宙船（昭島）/ゲーム・ソニック・エース小岩店/ゲーム・ソニック・エース王子店/ゲームファンタジアサンシャイン店/ゲームファンタジアシグマ1/ゲームファンタジア渋谷店/ゲームファンタジアバーディー（町田）/ゲーム・フジ大島店/ゲームプラザ・ザ・ゴリラ（池袋）/ゲームメイト（杉並）/ケンタゴン(新宿)/後楽園アミューズメントミュージアム黄色いビル店/サントロペ・サンシャイン池袋店/ジョイフルランド都立大学店/ジョイフルランド中目黒店/ジョイフルランド広尾店/ジョイフルランド用賀店/Jogo桜新町店/新宿プレイランドカーニバル/新宿スポーツランド(中央口・西口・本館・別館・渋谷)/中央プラザ渋谷店/東京レジャーランド小岩店/トライアミューズメントタワー（秋葉原）/永山エンデバー（多摩）/ハイテクセガ（上北沢）/ハイテクランドセガ(秋葉原）/バトルアレイ町田/バトルアレイ五反田/ファンシティー（新宿）/プレイランド仲宿店/マスコ中央プラザ池西店（池袋）/ムー大陸東村山店/メセナ大島店/有楽町モンタナ<神奈川>アミューズメントパークA&B相模原店/アミューズメントプラザA&B/アメリカングラフティ横浜西口店/イトーヨーカドー内友栄ファミリーランド茅ヶ崎店/ゲームキャメル（川崎）/ゲームショップ・アップル大和3号店/ゲームファンタジア青葉台店/ゲームファンタジア鶴見店/ゲームファンタジア大和店/ごらくや石川町店/シルクハット京急川崎店/新横浜AMジアス/スーパージョーカー（藤沢）/トライアミューズメントスポット・ゲーム井・金沢八景店<静岡>アップル流通通り店/アラジン富士永田店/ゲームインプリンス清水店/ゲームoff/サンエイ富士吉原U3店/ツタヤランド焼津インター店<愛知>天野スポーツゲームセンター（西尾）/アミューズメントパーク・アリス阿由知通店/アミューズメントパーク・アリス岡崎店/アミューズメントパーク・アリス金山店/アミューズメントパーク・アリス空港店/アミューズメントパーク・アリス九番町店/アミューズメントファーム野菜畑（豊田）/エムワンゲーム（名古屋）/ゲームポート・リオ（名古屋）/ゲームシアタードラッピー（名鉄レジャックB1）/小牧カラオケバッティングセンター/サムソン千代田橋オレンジガーデン（名古屋）/三郷カラオケバッティングセンター/サンテック石川橋店/シグマランド中川店/シグマレジャックII南店/ジャスコ新小牧店2Fファンタジーアイランド/名古屋レジャーランド大高店/プラスワン（小牧）/プレイハード50名古屋店<石川>バイパスレジャーランド藤江新館/バイパスレジャーランド藤江本店<岐阜>アミューズ&スポーツシーザ/キムラ・ギャロップ（高山）/ゲームコーナー観山/ゲームセンターPAPERPO（本巣）<三重>シグマワールド桑名店/はみんぐたうん上野店/プレイハード50津店<新潟>オーケーコーラル（燕）/芸夢'S・ZONE/上越レジャーランド/スターフィールド(長岡)/ドリームスペース長岡店/プレイスポット・げえむ屋（新井）/プレイタウンラッキー/プレイランドイトーヨーカドー（柏崎店・長岡駅前店）/プレイランド・遊ゆう長岡店<山梨>アベニューパート2<長野>ゲームスポット日の出(上田)/スカイバッティングセンター/ダイエーレジャーランド・パロ佐久店/チャレンジ2（須坂）/プレイランドよいこくらぶ/レディビートル（松本）<富山>オレンジハット砺波店/呉羽サービスエリア（富山）/サービスエリアin高岡/ドリームランド（高岡ステーションデパート3F）<滋賀>AS-24/ダイエーレジャーランド・パロ草津店/遊INGポイントセオラ(草津)<和歌山>ゲームコーナー・サーカス松江店/ブックワン太田店/ブックワン六十谷店<福井>ジョイランド板垣店/ジョイランド光陽店<京都>京極ゲームセンター/ゲームスウィル（左京）/ゲームスドラゴン(上京)/セガワールド福知山/ダイエーレジャーランド・パロ京都店/ビデオインマツヤ（京都）/プレイハード50京都駅前店/プレイランドキング河原町店<奈良>アミューズスポット・バルジ（奈良）<大阪>アミューズメントグラフティ茶屋町店/アミューズメントスペースフジ（大阪）/アミューズメントマドンナ（八尾）/アミューズメントプラザカマロ道頓堀/エスペランサ茨木店/エスペランサ天五店/大阪サービスゲームスボウルタカハシゲームコーナー（阿倍野）/ガンマ石橋店/ゲームコーナースリーナイン（吹田）/ゲームスペース・ベガス（北）/ゲームコーナーポテト（大阪）/ゲームザゴリラ（和泉）/ゲームセンターニューウメダ/ゲームセンターポテト(八尾)/ゲームファイブ（堺）/スターフリーク(大阪)/セガワールド門真/タスコピア梅田店/チャレンジャー関大前店/東芸社アスパ4（阿倍野）/ネーブル（吹田）/ビーコン（大阪）/ビッグバード（大阪）/ヴァンティアン21（吹田）/ファミリーガーデン・パートII/モンテカルロ・リオ/ユーイング（松原）/ミッキー2/リノ戎橋店/リノ第2ビル店/リノ第3ビル店/ロンゴロンゴインよしもと/よしもとアミュージアム（和泉）<島根>アルファー21松江サティ店<鳥取>GCチェリーズ（米子）<香川>アミパラストリート(高松)/ゲームコーナースカイキング（高松）<兵庫>アミューズメントスペースBEAT（神戸）/アミューズメントスペースMJR（三田）/ゲームプラザ川西店/シャーク（神戸）/ワンダーランドプレゴ（神戸）<広島>アミパラここじゃ店(東広島)/西条プラザゲームコーナー/ダイナレックス広島サティ店<山口>アミューズメントハウスK'S/ネオブラボー/プールインエイト<岡山>アミパラミラクル(岡山)/アミューズメント・エキスプレスGEAR/アメニティー倶楽部ミレニアム/スーパーバンキーズbyミレニアム/スターダスト（岡山）/ダイエーレジャーランド・パロ倉敷駅前店/テクノウエルカム(岡山)/ファイブオー岡山/ファミリーガーデン/プレイハード50法界院店/ベンダーショップ旭川/ミレニアムツモク店/楽遊楽座（岡山）<高知>ゲームえの木（高知）/ゲームコーナーサボリ（高知）/プレイハード50高知店<愛媛>チャレンジバンバン（松山）/ハスラー2/BIGプレイランド（松山）/プレイハード50平和通り店<徳島>エンゼルランド佐古店/エンゼルランド徳大工前店/エンゼルランドポッポ街店<大分>CRハイスコア/プレイハード50大分店/プレイランドネオ<佐賀>ゲームプラザアンアン中小路店<長崎>スペースシャトル1号店/タイム98（佐世保）<福岡>アミューズメントスペース・スーパーマック/アミューズメントスペースMAC/アンアン（北九州）/キングコング那珂川店/センチュリー高宮店/センチュリー春田店/センチュリー平尾店/はてな(久留米)/ホワイトハウス箱崎店/モンキーハウス（福岡）/遊道楽和白店<熊本>ゲームプラザ白山店/VIPファンタジア(熊本)<宮崎>タワーズパーク南バイパス店<鹿児島>プレイシティー中央町店/プレイランド・フェニックス(鹿児島)<沖縄>アミューズメントベガ/ゲームインナハ/ゲームインナハパートII/武蔵（那覇）

TAITO SOUND TEAM "ZUNTATA"

企画・制作・発売元（株）タイトー
販売元（株）SME・インターメディア
商品に関するお問い合わせは
（株）タイトー AV営業部 レーベル課
TEL 0120-73-2000 FAX 03-3980-7100
（株）SME・インターメディア TEL 03-3266-5771

「どうしていいかわからん」ときが一番面白い

私立ジャスティス学園 LEGION OF HEROES™

人生のいちばんの楽しみを教えてやろう!!
それは「歯のくいしばり」と!
「血のにじみ」だっ!!
(Ⓒ島本和彦)

守り＋α＝攻め
根性カウンター＆熱血受け身

うまい人は何を使ってもうまいって？システムを覚えれば君もそうなれる私立がここにある。

担当：借金

根性カウンター

●根性カウンターとは
相手の攻撃をガードした後に一部の固有技（後述）を入力することでガードモーションをキャンセル、一瞬にして攻撃に転じることのできる技。守りから攻撃に移れるため、守備面のシステムではもっとも重要なものになっている。よって、ここではこの「根性カウンター」なるものの説明を順にしていこうと思う。

●根性カウンターになる技
根性カウンターを使っていくためには、どの技が根性カウンターとして使えるのかを知っておく必要がある。
原則として、通常技よりも上の技であれば根性カウンターをかけることができる。通常技がボタンだけで攻撃するのに対して、通常技よりも上の技とはレバーを必要とする攻撃のこと。つまり、各キャラクターが所有する必殺技、完全燃焼アタックはすべてＯＫ。またこれだけでなく、レバー入れ攻撃も範疇に入るので根性カウンターがかかる。

●根性カウンターの条件
根性カウンターを使用する際、ゲージを消費するというような特別な条件はない。強いて挙げるならば、相手の攻撃をガードしてガードマークが出ている間に根性カウンターで出したい技を入力するということくらい。回数の制限もないので何度でも使うことができる。また、空中でも○。

根性カウンターの使い方



根性カウンターを使用する際、勘違いしないように先に述べておくと、**ヒットするかは別もの**である。根性カウンターをかけた後の状態は、「相手の時間が止まる」だとか「出した技が無敵になる」といった特別なものではない。だからヒットさせるためには、**相手の硬直に間に合う程度に攻撃発生が早い**という条件に見合う技を選ぶ必要がある。また、自分が根性カウンターを仕掛けた時に、相手がじっとしているとは限らない。視覚的に見たほうがわかりやすいので連続写真を参考にしてほしい。根性カウンターの狙い所も見えてくるはずだ。

熱血コンボルート



必殺技といっても攻撃力の発生が早いものとして考えよう。



相手が強攻撃にカウンターをかけると思ったら出すのも手。



エアバーストを狙うかやめるか迷いどころだ。



弱攻撃は、攻撃力発生も技の戻りも早いものがほとんど。

根性カウンターいってみよう！



これ以上技が出せないので確定。でも相手が出すか難しいところ。



まず負けない。が、出の早い完全燃焼につながれると…。



相手が何もしないなら確定だが、技を出されると負けやすい。



基本的に負け。この後はかなり大ダメージを覚悟しよう。

また、特別な使用例もあるので触れておくと、**軸がずれる技**も根性カウンターに向いている。軸がずれるため、その後に相手が技を出していてもすかしつつ攻撃することができるのだ。


ここまで軸がずれるので相手の攻撃をすかしやすい。

今、例に挙げたのはエッジの完全燃焼アタック技、血祭り。「軸はずれるけどそれ以前に完全燃焼アタックやん」とか思わないように。このゲームは、完全燃焼アタックだから無敵だろうとかいう予想は大体崩される。でも出が早いから決めやすいのは事実かも。ほかにはアキラの旋蹴舞が軸をずらせる技。この手の技は攻撃発生は決して早くないが次の攻撃をすかしやすいので根性カウンターに使えるのだ。

●ヒット確率90%

それ以上派生できない技に根性カウンターをかければ、ほぼ決まったようなもの。

必殺技、完全燃焼アタック、愛と友情のツープラトンといういわゆる必殺技以上の攻撃は、ガードされた後に残るのは硬直だけである。ここに根性カウンターを仕掛ければ相手の硬直に間に合うものはすべて確定。決めるしかない。

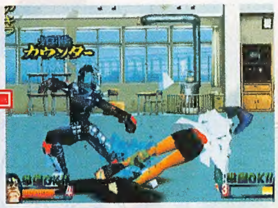
実は早いモン勝ち！

読み合いの要素が非常に強く絡んできそうな根性カウンター。実はプレイヤーの腕でヒットポイントを増やすことができるのだ。

根性カウンターをかけるための条件は、ガードマーク中であること。

簡単にガードマーク中と一言でいってもその間は割と長い。ガードマークが発生した直後とガードマークの消えかけでは、相手の硬直時間も全然違う。これは根性カウンターで時間が止まらない理由から納得できる。ということは、**自分が根性カウンターで出した技の後に、相手がキャンセルしておいた技が攻撃力を持つまでの時間**も、当然根性カウンターをかけるタイミングによって大分変わる。つまり、ガードした瞬間に根性カウンターをかけることができれば、かなりの率で打ち勝つことができるというわけだ。

狙え!!根性の一瞬がけ


強攻撃を読んでガードした瞬間に入力。


これなら相手よりも先に決まるでしょ。

ー熱血受け身ー

●熱血受け身とは？

攻撃をくらい、ぶっ飛んでいるときや相手にエアバーストをくらったときは、このままではダウンが確定する。このようなぶっ飛び状態中にボタンを2個（どれでもOK）押すことで立ち直ることができる。これを熱血受け身という。

熱血受け身をとった直後は攻撃を重ねられていても、オートガードに移行できるのでデメリットは今のところない。また、ガードだけでなく熱血受け身をとった高さによっては攻撃していくこともできる。


相手にぶっ飛ばされたらとりあえず熱血！

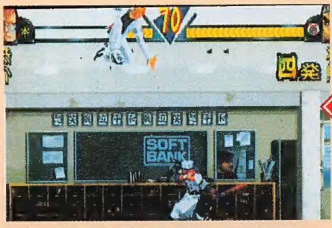

ガードに移行してダメージを軽減、重要。

●熱血受け身の使い方

熱血受け身が取れる状態の時に注意してほしいのは、決してボタンを連打しないこと。熱血受け身をとった直後に攻撃できるため、連打してしまうとせっかく熱血受け身をとったのに攻撃がでてしまい、結局自分の攻撃よりも発生の早い相手の熱血コンボの続きをくらうはめになったりするのだ。連打は厳禁。

また、バツ、恭介、ロイ、ボーマン、アキラの5人は、熱血受け身をとった直後に相手の攻撃をガードするようなシチュエーションでは熱血受け身をとらないこともおすすめする。


ダメージ軽減に熱血！そのままガードと…、


あれっ？なんか技が出てるんですけど…、

熱血受け身は、どのボタンでも2個押しで取ることができると前述したわけだが、実はもう一つやり方がある。やり方は簡単、

レバー入れ＋ボタン1つ

この方法を活用すると、レバーをガード方向に固定すれば熱血受け身をとった直後からガードをミスする可能性がなくなるのでより実戦的になるだろう。

●熱血受け身の取り方

エアバーストにつなげるための浮かし技をくらった後しばらくは、熱血受け身を取れない時間が存在する。この間に入れられた攻撃（平均空中3発を目安）は勿論確定するわけだが、その後に続けて出される空中熱血コンボは熱血受け身を取ることができる。

注意すべきは「熱血受け身を取らないとコンボ表示が続いていく」ため見逃してしまいがちになること。しかし実は熱血受け身でダメージを軽減できたのである。

ダウン回避

熱血受け身を地上すれすれでとると、地面に片手を付いて地上に着地するダウン回避へと変化する。ダウン回避も熱血受け身の延長ということで、攻撃くらい判定のない完全無敵状態。

ダウン回避をとるメリットは地上に立てること。つまり、空中の低い位置で熱血受け身をとった場合、相手の地上技をしばらく空中ガードする状態が続いてしまうこともある。しかしここで熱血受け身を引きつけてダウン回避にしてしまえば地上での攻防に参加することができる。要は熱血受け身だとガードしか手段がなくなるのに対してダウン回避なら相手の技に根性カウンターを合わせたりツープラトンで割り込むといった攻めの選択が使えるようになるのだ。


高度が微妙なときに熱血受け身をとってしまうと、


ムダに空中ガードさせられて気分はブルー。


でもダウン回避にしちゃえばそんなことなくなる。

ボーマン最強!?
ツープラトンを検証する

やられると妙にやるせなく感じるかもしれないが、その対処も含めた戦法が「ジャスティス流」ってことで。

担当：時間なくて…はまー

先行入力が効くため連続技が簡単な「ジャスティス」では、熱血コンボや必殺技を使った連続（連携）攻撃を誰もが気軽に楽しめるようになっている。逆に言えば、これまでのゲームに比べて「キツいラッシュ」をかけられている感が強いかもしれない。

しかし、攻めばかりが楽になっているわけではない。特にハイレベルな操作を駆使せずとも反撃を可能にするシステム、それが「愛と友情のツープラトン」なのである。

困ったときは助け合おう

ここではツープラトンを「反撃用の技」と言い切っているが、正確には「迎撃技」。熱血コンボや完全燃焼アタックのように自分から攻めるために使うのではなく、相手が技を出してくるタイミングに合わせて発動するのが有効活用するコツだ。

具体的には、相手の連続ガード（レバーを放しても勝手にガードし続けてしまう状態）にならない連携や、完全燃焼アタックの暗転直後に、割り込むようにして出していくといい。入力直後から暗転、そして暗転終了後でも攻撃判定が出る少し前までは、打撃技に対して完全無敵となっている。なお、さすがに無敵時間中に攻撃判定が出るツープラトンはない。それでもよく攻撃をスカするのは、単にジャスティスでは攻撃判定の残る技がほとんどないからだろう。



弱攻撃だと、出が早すぎて抜けてしまうことが多い。



起き上がりに攻められても、



先行入力ツープラトンで大反撃！

勝手に盛り上がって失敗すると…

かなり頼りになるツープラトンだが、やはりそれなりの弱点もある。まず、投げ技に非常に弱い。暗転前の無敵も打撃に対してのみなので見事に吸われてしまうし（一応この時はゲージは消費しないが）、暗転中に通常投げを入力されると、これまた攻撃判定が出る前に投げられてしまう。唯一、暗転した瞬間のみ投げをスカらせることができるが、60分の1秒なので狙って出すのはハッキリいって不可能。



暗転を見てから入力しても、



余裕で投げられる。投げ抜けを入れとこう。

また、直接反撃されなかったとしても、ガードされたり届かなかったりすれば当然熱血コンボなどの痛い反撃を受けてしまう。相殺された時も同様で、フォロースルーをキャンセルできないためかなり不利になると思っていいだろう。

7割8割は当たり前!?

特殊なツープラトンの使い方としては、自分がラッシュをかけている時にあえて反撃防止に出してみたり、特定の状況での連続技に用いることもできる。

攻撃に使う場合は、地上戦中にバクチで出すより、小浮かせの後の選択肢として意識しておくといいだろう。バツのガッツアッパーやロイのタッチダウンウェーブなどは、空中で受け身をとられてジャンプ攻撃を出されるとなかなか具合が悪い。そういう時は、ツープラトンでジャンプ攻撃をスカしつつ、着地の隙を狙ってみよう。ジャスティスの着地は技は出せるがガードできないので、まずヒットする。

連続技に使う場合、確定するのはジャンプ攻撃の後ぐらい。そのほかでは受け身やダウン回避でかわされてしまうが、当たればコンボ補正がかからないので大ダメージを期待できる。

ちなみに、攻撃系と体力回復系のツープラトンはボタン連打で威力がアップする（こともある?）。決まったら忘れずに。



将馬・夏は特に強力。10割コンボもあるとかないとか…。

ツープラトン簡易早見表

	出の早さ	リーチ	威力	隙	備考
バツ	△	○	4	×	
ひなた	×	×	8	×	ゲージ回復
恭介	◎	○	3	△	
将馬	○	△	4	×	
夏	×	×	8	×	ゲージ回復
ロベルト	△	◎	7	△	
ロイ	△	△	5	×	
ティファニー	×	×	8	×	体力回復
ボーマン	◎	×	2	○	弱攻撃での反撃不可
エッジ	△	◎	6	◎	ガードされても先に動ける
アキラ	△	○	5	△	
岩	◎	○	4	×	
英雄	△	○	1	△	
響子	×	×	8	×	体力回復

※「威力」の数字は順位です（1←高、8←低い）。「隙」は◎←小、×←大となっています。

怒濤！読者様期待の声！

ついてこいよッ！ジャスティス学園公報部

いよいよゲームも近日登場！俄然盛り上がる「私立ジャスティス学園」！ゲームの至る所にちりばめられた開発者の遊び心や裏設定などをバッチリサポートしていくのが、このコーナーだ！勿論、読者との友情ツープラトンもアリ！

担当：田渕健康





→（兵庫県　鈴木紺三郎さん）
☆夏のツープラトンは尻を叩いて気合入れてくれる（根性ゲージ増やしてくれる）イカス技。これで燃えなきゃ男じゃないぜ！



→（青森県　黒川春姫さん）
☆強力なムードメーカーがいるのがポイント高いですよねっ♥



→（京都府　ERIさん）
☆容姿、性能共にクセモノ揃いの外道高校。喧嘩が商売だからな、負けられねえ！



→（千葉県　蒼昊月夢さん）
☆マブダチのお二人。学校帰りはいつも買い食いしてツルんでるのさ。



→（新潟県　さかひさん）
☆人気急上昇の恭介・ザ・風紀委員。ワケありっぽい設定が気になるでしょ？



↑（福岡県　逢坂くゆりさん）
☆ある意味最も「青春」してやがる二人！このコンビでプレイする人多そうですね。



→（千葉県　末吉百合香さん）
☆白ラン…やはり百万乙女の憧れなのか。



→（東京都　楠ゆかりさん）
☆なるほど。



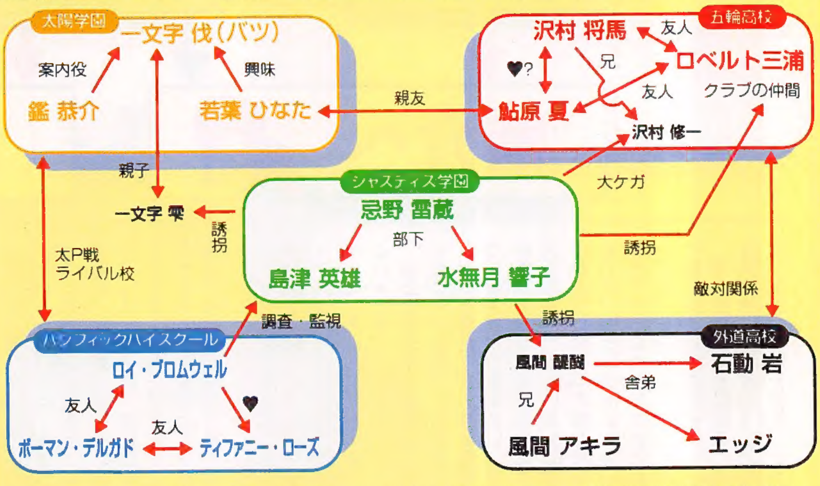
→（兵庫県　浦野祐介君）
☆英雄先生ってばノリ的にはこんな感じだ。



↑（北海道　えみりんさん）
☆ちなみに、バツ少年は新聞・牛乳配達をやって家計を助ける勤労優良熱血生徒なのだ。

大公開ッ！キャラクター相関図

個性派揃いの登場人物たちの間に錯綜する人間関係をまとめてみたぜ！



※太P戦とは1年に一度行われる、文化・スポーツの学校対抗戦の通称である。両校は校風が似ているためか関係が深く、スポーツに限らず常にライバル関係にある。ちなみに対戦成績はPHが47勝19敗3分と優勢だが、ここ10年では太陽学園が4勝6敗とほぼ五分の成績をあげている。

大募集！

このコーナーでは、読者のみんなの熱いハガキを待っている！カラーイラスト、文章ネタ、ゲームに関する質問何でも持ってこーい！学校別攻略チームへの応援ハガキも受け付け中！

宛先は「〒101東京都千代田区神保町1-26　株式会社新声社ゲーメスト編集部「ジャスティスダイナマイト」係」

ちなみに前号で募集したジャスティス特製Tシャツの当選者は神奈川県の大谷雄一郎君＆新潟県の梁取由美子さんの2名！冬もコレ一枚ありゃ安心だー！

広報部インフォメーション
「カプコンギャラリーのお知らせ」

プラザカプコン横須賀店　ビデオゲームフェスティバル

今年10月1日、神奈川県横須賀市にオープンしたカプコン直営のアミューズメントスポット「プラザカプコン横須賀店」。こちらのオープンを記念して、カプコンビデオゲームファンのためのビッグなイベント「カプコンギャラリー」を開催します。

最新ゲーム「私立ジャスティス学園」を始め、「ヴァンパイアセイヴァー」「ストリートファイターⅢセカンドインパクト」といった人気ビデオゲームのキャラクターイラスト、設定資料や、開発スタッフ直筆のメッセージ等のパネル展示の他、開発スタッフを店頭にゲストとして招いてのゲーム大会、トークショーや、展示パネルのオークション即売会など内容盛りだくさん！

ギャラリーの観覧、イベントへの参加はいずれも無料！素敵なグッズも用意してお待ちしていますので、このチャンスをお見逃しなく！

「カプコンギャラリー」

・パネル展示実施期間
平成9年11月23日～12月23日

・開発スタッフゲスト出演イベント
平成9年12月23日（祝日）午後2時～

・イベント内容
1：「私立ジャスティス学園」トーナメントゲーム大会
参加定員32名を予定

2：「開発スタッフトークショー」
ゲーム開発に関する苦労話、開発秘話などをお話いただくほか、プレイヤーからの質問コーナーもあります。

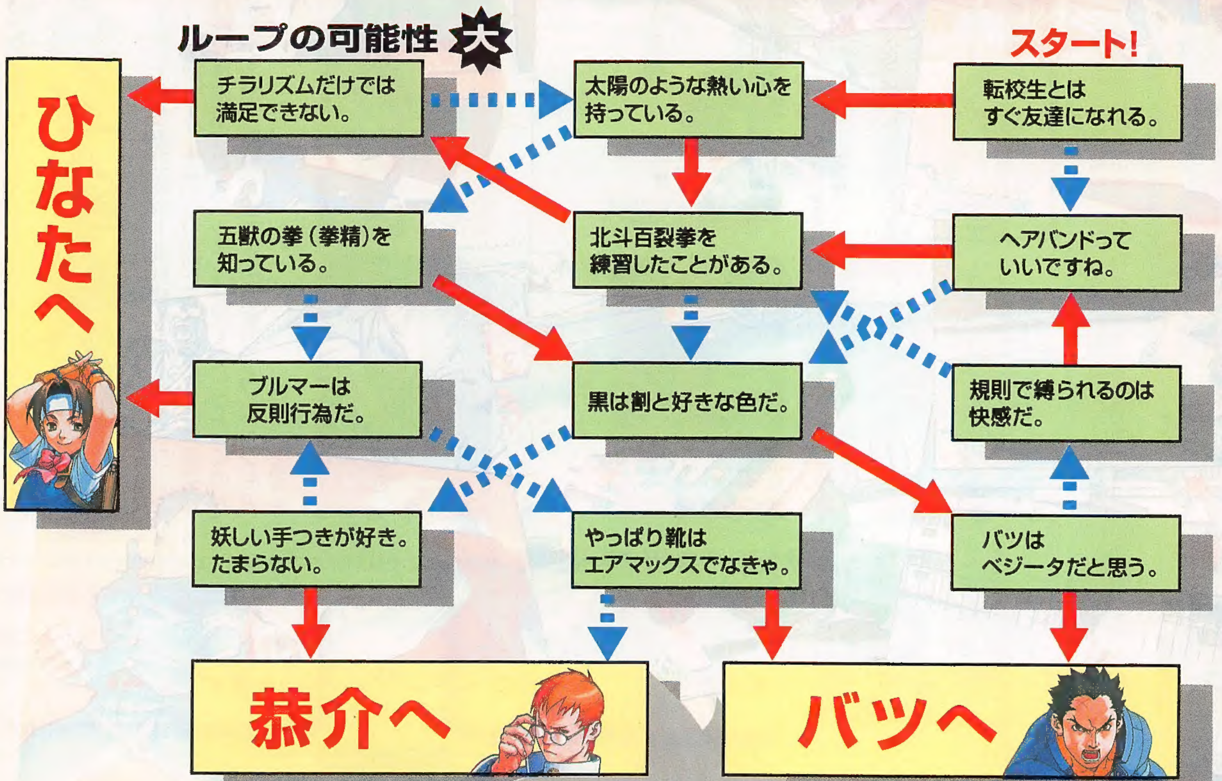
3：「展示パネルオークション即売会」
期間中会場に展示していたパネルをオークションにて即売します。

「開催場所」
プラザカプコン横須賀店
4階ビデオゲームフロア
（神奈川県横須賀市若松町2-30-0100モアーズシティ）
お問い合わせは0468-20-4450プラザカプコン横須賀店まで。

関東近辺のカプコンファンは、是非ともお立ちより下さいね。

太陽学園

これできめるぜ太陽チャート！



バツ（本名：一文字伐）

おめでとう！あなたはバツです

バツに行き着いたあなたは、正義感溢れる熱き心の持ち主で、一つのことに集中してしまうと他のことに目がいかないタイプ。そんな貴方には、バツがピッタリです。心ゆくまで、目から炎を出して下さい。

バツはこんなキャラ

バツは、気合弾という飛び道具とガッツアッパーという対空技を身につけており、主人公にはかかせない技を標準装備している。

しかし、従来の格闘ゲームにあるような、跳ばせて落とすといった使い方は、まずしないと思っていいだろう。なぜなら、一見対空技に見えるガッツアッパーは、前に踏み込んでから突き上げるので、相手キャラの下を潜ってしまうことがあるからだ。ガッツアッパーは、どちらかというと地上戦向きと言える。通常技の連携攻撃に組み込み、ガッツアッパーで相手キャラを浮かせたあと、さあどうする？といった感じになるだろう。

地上で出せる必殺技は、あともう一つある。三日月キックという技だ。この技は低空でジャンプする踵落とし（中国拳法旋風脚に改良を加えたような感じ）みたいなもので、出かかりにちょっと間があるものの、隙というものがない。相手キャラにガードされたとしても、その後の展開を有利に進めることができる。

空中で出せる必殺技は、気合弾の他には流星キックがある。地上めがけて急降下するキックで、エアバーストに組み込むこともできる。が、相手キャラに熱血受け身をとられてしまうと、ガードされてしまうのが玉に瑕だ。地上にいるキャラにガードされると、跳ね返るので隙が生じてしまう。乱用するのは避けたいところだ。ちなみに、エアバーストのお薦めは、弱P→弱K→強P→レバー前入れ強Pだ。



エアバースト始動技はレバー前斜め下入れ強P。



トドメは⬇強Pで締めよう。

完全燃焼のエアバーストって何？

エアバーストはこのゲームの基本となるシステムだが、バツの完全燃焼アタックのところにも、エアバーストと称される技名がある。実際にシステムのエアバーストと動きは変わらないが、コマンドを入力したあとに、ボタンを連打しておくだけでいいというところに違いがある。ボタンを連打しておかないと、攻撃段数が少ないままで終わってしまうぞ。

基本コンボとなりうるものは？

バツの基本コンボは、立ち弱K（2発）→立ち強P→レバー前入れ強P→ガッツアッパーで、もう一つは、すべて立ち状態から弱K→弱P→強K→レバー後ろ入れ強P（中段）→ガッツアッパーだ。前者はすべて立ち、しゃがみガード両方OKだが、後者には中段攻撃がある。どちらがやりやすいかは、自分で試してほしい。



レバー後ろ入れ強Pがヒットしたら。



キャンセルをかけてガッツアッパーへつなごう。

ひなた（本名：若葉ひなた）

興奮してる？ そんなあなたはひなたでバーニング！

女子高生、いや、ただ単に制服が好きなだけかもしれない貴方は、ひなたで思いっきり興奮してみましょう。ひなたに辿り着いた貴方ならば、きっと興奮できるはず。もちろん、そうでない人も興奮OK。さあ、元気を出していってみましょう。

あからさまに性能が変わります

ひなたにも色々と必殺技はあるが、弱と強、押すボタンによって、技の質が変わってくる。例えば、炎舞脚。この技は竜巻旋風脚に似ていて炎を出しながら回転するのだが、弱で出すとすぐ着地するので、ガードされても隙がない。が、強で出すと浮いている時間が長く、しかも「いっちにぃのさ～ん」とかけ声をかけるので、「さ～ん」のところで根性カウンターをかけられやすい（だけどこのかけ声がまたいい味出してる）。

一応、近距離で⬅強Kが当たればしゃがんでいる相手にも炎舞脚が連続技になるのだが、間合いが離れていると連続ヒットにはならない。間合いが離れているときは、弱昇陽拳にしよう。これなら、確実に連続技になる。

そして、一風変わっているのが連撃拳という技。ただコマンドを入力しただけだとすぐ相手キャラを吹っ飛ばしてしまうが、コマンドを入力したと同時にボタンを連打しておくことによって、ジャブの発数を増やすことが可能だ。が、間合いが離れていると途中でガードされたりツープラトンで割り込まれたりするので、こういう場合はボタン連打をすぐやめる必要がある。

大足払い→強連撃拳が面白い。

昇陽拳は昇龍拳タイプの必殺技だが、これも押したボタンによって質が変わる。弱で出したときの隙はあまりないのだが、強で出すとさすがに隙が大きくなる。

強で出すと言っても上昇力が上がるわけではなく、軸を少しずらしてから打つ形となる。靴をポイポイすっ飛ばすのは連脚弾。相手にヒットさせても反撃されるので、使い方を考えなくてはならない。

燃やせ！ファイアー旋風脚

完全燃焼アタックのエアバーストは、バツとほぼ同じやり方で出すことができる。ファイアー旋風脚は、空中で出すこともでき、エアバーストに組み込むことも可能だ。これは地上コンボからエアバーストに持ち込むことが可能で、基本コンボとなる立ち弱K（2発）→立ち強K→レバー前斜め下入れ強K（エアバースト始動技）から、空中で弱P→弱K→ファイアー旋風脚と、つなげることができる。普通にエアバーストを決めるときは、ファイアー旋風脚のところを➡強Pに変えよう。



これこれ。これから。



初めは弱Pから入り…、



弱Kへつなぐ。



あとはキャンセルをかけてファイアー旋風脚へ！

恭介（本名：鑑 恭介）

クールにいこうぜ

いつもスカしてはいるものの、その胸の奥には静かに情熱を燃やしている。そんなカッコ良さに憧れるあなたには、恭介は最適のキャラでしょう。冷静沈着に試合を進め、「あきらめたらどうだ？」でフィニッシュです。

攻撃は堅実に

恭介は、長い脚と隙の少ない飛び道具で遠距離からプレッシャーをかけつつ、雷神アッパー→幻影キックへとつなげる連続技を狙っていくのが基本。



ここまでにヒット確認。最初のうちは次のレバー入れ強Kを見てからでもいい。

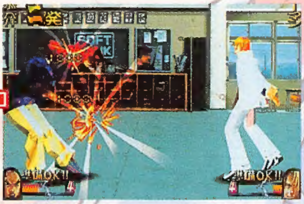


1セット入れた後は相手が空中にいる間に動けるようになる。さらに攻めたてろ！

普段は、立ち弱K×2→立ち強Pを狙っていく。もしここまでがヒットしていたら、⬅+強K→➡+強K→雷神アッパー→幻影キックで大ダメージを与えよう。⬅+強K→（エアバーストで）弱P→弱K→幻影ウエーヴ→幻影キックとつないでもいい。

立ち弱Kがガードされたら、ガード・根性カウンター・ツープラトンのいずれかを警戒しつつ連携を組み換える。

ガードを振るのであれば、立ち弱K→下強K（→ダブル幻影キック）や立ち強P→⬅+強Kを使う。中距離で⬅+強K→➡+強K→⬅+強K→…とループさせ、焦りを誘うのもいいだろう。間合いが離れてきたらクロスカッターを撃ち、ダッシュで追いかけて再び立ち弱Kを当てていく。



中途半端にクロスカッターが当たれば、



ダッシュから連続技が！しかもかなり痛い。

根性カウンター対策はいろいろあるが、基本的に恭介の連携は密度が薄いので、通常技・特殊技だけではやや心許ない。立ち弱K×2→雷神アッパーや、拡散クロスカッターを混ぜていこう。特に拡散クロスカッターは、安全性が高いうえに主導権を握り続けられるので、ゲージがあるかぎり注ぎ込んでもかまわない。

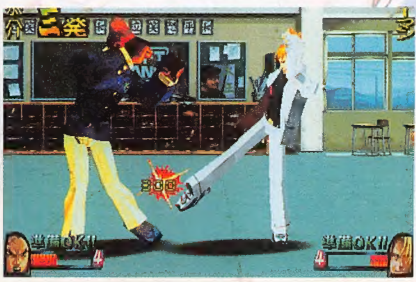
ツープラトンに対しては、強以上の攻撃を出さないのが最善にして唯一の対策。立ち弱Kのみでの牽制は意外と重要だ。

反撃は華麗に

逆にこちらから反撃する場合は、必殺技・完全燃焼アタックでの根性カウンターか、ツープラトンを使っていくことになる。レバー入れ技には特に出が早いものはないので、使わないほうがいいだろう。

根性カウンターに使えるものは、雷神アッパー・ダブル幻影キック・拡散クロスカッター。

幻影キックは技の出こそ早いものの、リーチがほとんどない。雷神アッパーに頼るのが無難だろう。ダブル幻影キックは当たれば痛いが、フル入力が難しいが、早く出さないと信頼性が下がる。難しいところだ。



ヒットさせるためにはほぼ密着している必要がある。逆に、拡散クロスカッターは離れていないと潰されやすい。

五輪高校

気合一発分身魔球

将馬は全体的にリーチが短く技の振りも遅いため、息もつかせぬ連携で押さえこむというよりは、一発の破壊力で一気に勝負を決めるタイプ。実にまっすぐで分かりやすい熱血クンだ。

そんな将馬の必殺の武器はズバリ分身魔球！出が速いので近距離からいきなり出してもいいし、熱血コンボや中段攻撃の⬅+強パンチから連続技になるので、決める機会は多いはずだ。

しかも分身魔球ヒット後は長時間相手をよろけさせることができるので、その後の展開も有利になる。ガードの多い相手にはダッシュで近付いて投げ（立ちかしゃがみからは見て判断可能）を狙い、手を出してくることの多い相手には、もういっちょ分身魔球や⬅+強パンチの浮かせ技、あるいは状況次第ではツープラトンなども選択肢に入れておこう。



分身魔球ヒット後は超有利。投げる？かっ飛ばす？

また空中分身魔球もヒット後のよろけが長いので、地上で熱血コンボにつなげていける。立ち弱キックが連打できない将馬にとって、バックジャンプ空中分身魔球はラウンド開始直後の行動に最適。

将馬の勝敗を左右するのは分身魔球と言っても過言ではないので、パートナーは夏にしてマメにツープラトンでゲージを稼ぐようにしたい。

もうひとつの完全燃焼のホームラン打法は、相手が手を出してくるところに先読みで置いておくような感じで出すといい。ホームラン打法は距離によってダメージに差があるので、できるだけ引き付けて打ったほうが高威力。



近ければ後ろにいる相手も打てる。打撃妨害でもホームランだ。

熱血コンボなどで前進してくるところに合わせるのが理想だ。ただしガードされるとスキが大きく、暗転してバット（正確には学校を襲ったやつをやっつける武器）を構えたときにツープラトンを出されると一方的に負けることが多いので、手数の少ない相手には乱用禁物だ。



担当：こう見えても元高校球児ぴぐ

兄貴をやったのはオマエか

将馬の必殺技は殺人スライディングと分身魔球を除いて、ガードされると反撃を受けるものがそろっている。

通常技も途中で止めると反撃を受けるので、なんとかごまかしながら反撃を受けにくいように闘いたい。

さいわい将馬の大パンチは、学校を襲ったやつをやっつける武器（以下バット）を振り回すものが多いので、それらを組み合わせていくといい。バットを振り回す技は、ニュートラル強パンチ（2度押すと2段技になる。2段目は小浮かせ技）、⬅+強パンチ、⬉+強パンチがあるので、これらを熱血コンボでつなげつつ、大回転打法でしめよう。バットを振り回すので反撃されにくいぞ。

根性カウンターで使いやすいのが⬉+強パンチ、➡+強キック、分身魔球だ。



空中分身魔球から地上技につないで、



⬅+強パンチからの分身魔球でパーフェクトピッチングだ。

魔球コンボ

将馬の連続技で重要なのは、やはり分身魔球を絡めたもの。これはぜひとも身に付けておこう。

●（空中分身魔球→）立ち弱K×2→立ち強キック→⬅+強パンチ→分身魔球

強キックから⬅+強パンチまでつなげることができれば、よろけ時間が長いので、分身魔球の入力は少しぐらい遅れても構わない。分身魔球のヒット後はダッシュで近付いて攻めたてよう。

入力ミスで分身魔球が出なくても⬅+強パンチのよろけ中に近付けば、魔球がヒットしたときと同じような攻めができるぞ。

俺と夏

オレの命綱は分身魔球。だからボールがないことには、なんにも始まらねぇ。そんなわけだから、夏とのコンビのツープラトンなら、相手に与えるダメージは少ないけど、差し引き3回分のボールが稼げてラッキーだ。やっぱ、しっかりした女房役あっての一流ピッチャーだからな。ナハハ。やっぱ、オレのパートナーは夏で決まりだぜ。

俺とロベルト

やっぱりオレって一発の破壊力はあるけど、なんつうか、安定感ってゆ〜の？それがイマイチなんだよね。分身魔球とか頼れるけどコマンド厄介だから、お手軽なツープラトンは魅力的だな。システム的にゲージは溜まりやすいし、空中超豪速球でセコセコと溜めればいいし、男の友情も大事だし、やっぱパートナーはロベルトで決まりだぜ。

ロベルトを知ろう！

サッカー部であるロベルトは、ゴールキーパーと言えどもパンチを使うことは少なく、主力はキック系になる。

必殺技もキック系の技が多いので、パンチボタンを押す回数は少なくなるというのがロベルトのスタイルだ。

それでは実際の攻撃には何で攻めていくのかというと、立ち弱キックで攻めていくのが基本となる。

ロベルトの立ち弱キックは非常に性能がよく、相手と同時に技を出せば、相打ちになることはあっても一方的に負けることはないのだ。

立ち弱キックがヒットすれば、そこから熱血コンボの始まりとなる。

熱血コンボは、立ち弱K×2→立ち強K→レバー後ろ入れ強K→キャンセル必殺技となるのが基本だ。

しかし、キャラによっては、しゃがみ状態で立ち弱Kがヒットしたときには、レバー入れ強Kがスカってしまうことがあるので、確実にコンボを狙うならば立ちP強Kにキャンセル必殺技をかけたほうがいい。

他に、ジャンプ強Kからも立ち弱Kにつなげることができるので、ジャンプで跳び込んでからの連続技を狙うのもいい。

このとき重要なのが、空中で技を2回出せるということ。よって、ジャンプするときには、昇りで弱Kを出し、降りで強Kを出すようにすれば、スキなくジャンプ攻撃をすることができるので覚えておくといいだろう。



ロベルトの基本は立ち弱K。

エアバースト

エアバーストを狙うときには、熱血コンボでつなげて行くのがベスト。

立ち弱K×2→立ち強Kの後に、浮かせ技である斜め下強キックを連続でつなげるのだ。

浮かせた後、空中で入れる技は、弱P→弱K→強P→レバー前強Kが安定して連続技となる。

最後の強キックはレバー入れじゃないと、連続にはならないので注意してほしい。他にも、弱P→弱K→バイシクルキックもいい連続技だ。



担当：SHO

君たちのエールに熱気立ちこめるフィールド！ 焼き尽くすほど新作フラッシュオーバー!!

アタック決めるよ！



夏

担当：ももやん

夏は手足が長いので、それを有効に使った闘いが基本となる。リーチを有効に生かせる間合いは、中距離だ。相手の間合いの外から、こちらの技を一方的に当てていくのだ。

最もリーチのあるのは、立ち強キックで、おそらく全キャラ中で1番であろう。この強キックを中距離で当てていき、そこからコンボを狙っていく。

狙っていくのは、立ち強キック→レバー後強パンチ（中段）→弱回転レシーブでエアバーストにつなぐコンボだ。詳しいことは後に説明しよう。

地上戦には中距離からの強キックを使っていくが、これだけではなかなかダメージを与えられない。そこで、ジャンプからの攻撃を混ぜていく。

ジャンプ攻撃の基本は、昇りジャンプ弱キック→強キック→空中ジャンピングサーブだ。弱キックは地上の相手に当たるが、あまり期待しなくていい。続けて強キックを出すと、ちょうど地上の相手に当たるタイミングになるのだ。

ジャンプ強キックから空中ジャンピングサーブをキャンセルで出すのは非常に難しいが、ぜひ覚えてもらいたいテクニックだ。

この昇りジャンプ弱K→強K→ジャンピングサーブは出しているだけで強力なので、ガンガン使っていこう。

スパイクコンボ！

連続技は、ジャンプから積極的に狙っていく。狙いは前に説明した、ジャンプ強キック→空中ジャンピングサーブの連続技。ジャンピングサーブのヒット後は、相手の仰け反りが長いため、地上連続技につなぎやすいぞ。

地上での連続技も同じく前で説明した、立ち強キック→レバー後強パンチ→弱回転レシーブの基本コンボだ。回転レシーブがエアバースト始動技になっているので、ここからさらにエアバーストが入る。

エアバーストでは、ジャンプ弱パンチ→弱キック→レバー前強キック→レバー前強パンチが確定となる。これだけでも十分な威力なのだが、相手が受け身をミスしたときを考えて、空中ジャンピングサーブを出しておくと、当たる場合もあるぞ。



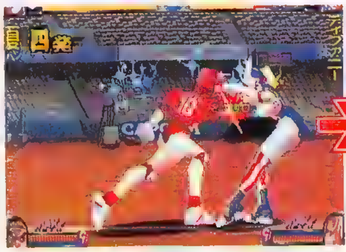
昇り弱キック→強キックを出すとタイミングよく地上の相手に強キックが当たるのだ。



ジャンプ強キックをキャンセルして、空中ジャンピングサーブ。難しいので、特訓が必要だぞ。



弱回転レシーブがつながるぞ。ここからエアバーストが始まるので、さらにダメージが期待できるだろう。



強キックからは、レバー後強パンチの中段がつながり、さらにキャンセルで…、



地上では、この長い強キックが基本。ジャンプから直接つながる。

あたしと将馬

将馬をパートナーにした場合のツープラトンは、非常に気持ちいい、グランドスラムだ。

グランドスラムはリーチは短いが、攻撃発生が速いので、相手の攻撃への割り込み能力が高いぞ。とっさの攻撃回避に向いている。また、攻撃力が高く、画が非常に合っているので、パートナーには将馬をお薦めしたい。

あたしとロベルト

ロベルトをパートナーにした場合のツープラトンは、パス、トラップしてからWシュートを打つ、トラップWシュート。

トラップWシュートは発動させたとき足を思いっきり伸ばすので、非常にリーチがある。夏は足が長いので、将馬＆ロベルトのツープラトンよりも、多少リーチが長いので狙いやすいぞ。



立ち弱Kを2発入れて、



立ち強Kにつなぎ、



レバー入れ強K。



最後にキャンセルをかけて、爆裂Vゴールフィニッシュ！

爆裂コンボ

ロベルトの連続技は、お手軽かつ非常に強力なので是非とも覚えてほしい。

やり方は、立ち弱K×2→立ち強K→レバー後ろ強K→キャンセル爆裂Vゴールといった感じで、相手の体力を約半分減らせるほどの威力だ。

しかし、先程も少し触れたが、キャラによって、しゃがみ状態の相手にはレバー入れ強Kがヒットしないので、確実に連続技を狙うのであれば、立ち強Kにキャンセルをかけて、爆裂Vゴールにつなぐのがいいだろう。これさえ覚えればOKだ。

オレと将馬

ロベルトの相棒を将馬にしたときに、発動する愛と友情のツープラトンは、「グランドスラム」。ダメージ重視のツープラトンが好きならば将馬を選ぶべきだ。

しかし、ガードされた後のスキが大きく、反撃を受けてしまうし、完全燃焼技を頻繁に使用するロベルトにとっては、ゲージのストックが気になるところ…。

オレと夏

夏を相棒にしたときに発動する愛と友情のツープラトンは「ファイト百倍」。

夏が根性ゲージを5つ増やしてくれる技だ。

相手に与えるダメージは少ないが、完全燃焼技を頻繁に使うロベルトにとって、これほどうれしい技はない。しかも、スキも小さく、反撃を受けにくいので使い勝手もいい。

相棒は夏のほうがベスト？

パシフィックハイスクール

PACIFIC

レッツ！白人至上主義!!



ロイ

担当：バッファローYOUJI

ロイはパシフィックハイスクールのメンバーの中でも、スピードとパワーを兼ね備えた扱いやすいタイプのキャラクターといえる。ここでは勝つために最低限必要な戦法と、効果的な連続技について解説していくことにしよう。

ロイのメインウェポンはこれだ！

ロイの攻撃の中でも最も発生が早く、リーチもかなり長い立ち弱キック。強力な熱血コンボにつなげることができるこの技こそ、ロイのメインウェポンだ。

この技は2発1セットで繰り出すことが基本。立ち会いでぎりぎり届くような間合いから繰り出すか、返し技として使うことがベターだ。

さてこの立ち弱キック×2がヒットした場合は、すかさず熱血コンボにつなげて追加ダメージを与えたい。ロイの熱血コンボは、立ち弱キック×2・強パンチ・➡+強パンチ・必殺技といったルートが基本。威力の高さなら大ツイスターアッパーに、そのまま攻めを継続させたいなら大タッチダウンエーブにつなげることがお薦めだ。

またゲージがある場合は、上記の必殺技の代わりに完全燃焼アタックのトリプルツイスターを組み込みたいところ。連打すればゲージ半分もの大ダメージを与えることができるぞ。

ちなみに立ち弱キックからエアバーストを狙うならば、立ち弱キック×2・立ち強パンチ・➡+強パンチ・ジャンプ（弱パンチ・弱キック・強パンチ・➡+強キック）という流れでコンボをつなげよう。ただしこれは前出の熱血コンボよりも威力は低めだ。



ロイの攻撃の起点は立ち弱K。これを2回1セットで繰り出してヒットしたら…、



すかさず立ち大パンチにつないで…、



さらにボディブローへ連携。



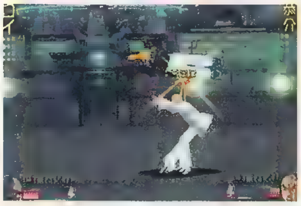
そして最後に必殺技でトドメ。ゲージがあるならトリプルツイスターを狙え！

跳び込みも悪くはない！

立ち弱キック以外の攻撃手段としては、ジャンプ技による跳び込みも有効だ。

跳び込みは昇りジャンプ弱キック・降りジャンプ強キックが基本。ジャンプ強キックをヒットさせれば、立ち弱キックからの熱血コンボやツープラトン攻撃につなげることができるぞ。

また跳び込みがガードされると思ったならば、ドロップキック（ジャンプ⬅+強キック）を使ってみたい。この技は相手の頭を踏み台にして跳びはねる性質を持っているので、うまく使えば相手の背後に回り込むこともできる。対処法を知らない相手には有効だ。



ジャンプ技のドロップキック（➡+強P）は、相手の背後に回り込むこともできるぞ。

とりあえず中段攻撃は忘れよう

ロイ唯一の中段攻撃、⬅+強パンチ。この技は発生が遅く効果時間も長いといった欠点を持っている。またヒットしてもコンボにつなげることができないので、しゃがみガードしている相手を崩すには少し物足りないものがある。

ラッシュをしゃがみガードでやり過ごす相手には、立ち弱キック×2からしゃがみ投げを狙うほうが効果的だ。

根性カウンターはありとすれば…

根性カウンターを狙う場合は　強パンチのボディブローがベター。これがヒットしたら必殺技につなげること。

またゲージがあるならば、完全燃焼アタックのトリプルツイスターも狙ってみたい。わずかだが無敵時間が存在するので、コンボに割り込むこともできるぞ。

さよならティファニー

ロイはティファニーもしくはボーマンをパートナーに選ぶことができるが、ここはやはりボーマンを選択することが賢明。ボーマンのツープラトン攻撃は威力が高く、ガードされても熱血カウンター以外の攻撃で反撃されることがないからだ。残念だがティファニーとはお別れだ。

神よ、お許しください



ボーマン

担当：P・鈴木

ボーマンは、小細工をした攻めよりも、有無を言わさないパワー押しが得意なキャラだ。CPU相手ならば、初心者でも楽しめるはずだぞ。

今回は、楽しく遊ぶための動きかたを指南していこう。

打撃の基本は立ち弱Pから

動きが遅そうなボーマンだが、他キャラとのスピードの差はあまり感じられない。安心しよう

とりあえずラッシュを仕掛けるための第一歩として、立ち弱Pからの連携を覚えていこう。もちろん、ジャンプ攻撃の後も立ち弱PからでOKだ。

―基本パターン―

●立ち弱P・立ち弱P・立ち強P・↘+強P→ハイジャンプからのエアバースト

これならば根性カウンターを受ける心配が少ない。

●立ち弱P→立ち弱P→しゃがみ強K→➡+強K→キャンセル必殺技

下段と中段が混ざっているので、ダメージを与えやすい。見た目もかっこいいぞ。

とりあえずはこの2つをマスターできれば合格だ。

―エアバースト―

●弱P→弱K→強P→➡+強P

お手軽。入門用のコンボ。

●弱P→弱K→強K→キャンセルラリアット

決まると気分がいいうえに、さらに攻めを狙えるぞ。

ちなみに、弱Pと弱Kの順序を逆にすることも可能だ。

レバー入れ攻撃の補足説明

●↘+弱P

相手を少しだけ浮かせる。立ち弱Kからなら、連続ヒットさせられるぞ。

●➡+強P

前進しつつストレートを出す。連続技の友。

●⬅+強P

出が遅いので使いにくいが、中段攻撃。用途は不明だ。

●↘+強P

いわずと知れた浮かせ技。エアバーストを決めるために使用する。CPUを相手にする場合は多用して、楽しいジャスティスライフを送ろう。

●➡+強K

連続技にも組み込めるうえに中段攻撃。さらにキャンセルで必殺技も連続ヒット。これは使える技だ。

●↘+強K

リーチの長い下段攻撃。相手はダウンするぞ。

↘+弱Pを除くレバー入れ攻撃は、立ち強Pかしゃがみ強Kの後に使っていくとよさそうだ。

※レバー入れ技ではないが、（➡↘⬇↙⬅+P）でストレー

ワンダフルでビューティフルな…



担当：DS1

ティファニーは、普通に立ち・しゃがみで出る通常技に加えて、9種類もの特殊入力技（レバー入れ攻撃）がある。このため、慣れてないと特殊入力技が暴発などして混乱しやすい。

いきなり実戦などで使い始めようと思わずに、まずはCPU戦（また友人との対戦）などで、どういう技なのかしっかり把握してから使ったほうが、上達は早いはずだ。



弱攻撃にも特殊入力がある唯一のキャラ。

連携は難しいが、ぜひとも覚えよう

メインで使っていくことになる熱血コンボは、弱K・弱P・➡+弱P・強P・⬅+強・エアバーストで、これを決めるだけで相手の体力ゲージの3分の1以上を奪うほどの威力になる。

最後のエアバーストは、連打でヒット数が増える技だが、キチンと受け身を取る相手にはつながらないので、無理に連打する必要はないだろう。

根性ゲージが溜まっていないなら最後をグルービーパンチにしよう。ヒットしても相手はダウンせず、攻めを継続できるからだ。

相手にガードされたときには当然、根性カウンターを警戒してコンボを途中で止める必要がある。その場合、3段目の➡+弱Pで止めよう。3発止めなら、割り込まれる心配もなく、ガードされても適度に離れるため反撃を受けにくい。



ゲージに注目。満タンからこの減り。

必殺技をうまく使っていこう

必殺技については、グルービーナックルが使い勝手が良い。この技はキャンセルで使用できないものの、ヒットすればそのまま連続技、弱P・➡+弱P→強P・⬅+強K↓エアバースト、に持っていける。

主に、相手の連携の最後に、根性カウンターで使用するといい。

根性カウンターで使って有効なのは、他には↘+弱Pと↘+強Kがある。↘+弱Pは当たれば連続技でかなりのダメージを期待できるし、↖+強Pは根性カウンターで出すことのできる技中、最も早い攻撃だ。

グルービーパンチは、見た目ほど隙の大きい技ではないので、ガードされてもほとんど反撃を受けない。それどころか、相手の反撃を誘って、ツープラトン攻撃で迎撃。なんてこともできる。

ただしこのとき、相手が投げを入力していると、ツープラトンは通用しない。そんな場合は、しゃがみで相手の投げをスカして…とか、まあ、このへんは読み合いだね。

エキサイティングキックは、残念ながらあまり使えない。確定で入る状況がない上に、ガードされたときのリスクが大きすぎるからだ。

使うとしたらエアバースト（完全燃焼アタックにあらず）くらいか…。



カウンター攻撃としては出も早く、なかなか優秀。



グルービーパンチをガードさせて…、



相手の反撃にツープラトンを合わせる。

トが出せる。あまり強い技ではないので気にしなくてもいいが、一応覚えておこう。



基本コンボから、相手を浮かせて…

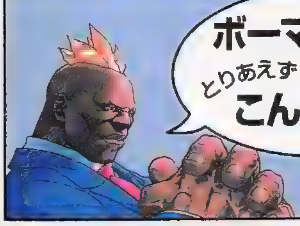


エアバースト。ラリアットの後、ボーマンが先に着地するので…



その後のラッシュを考えてみよう。完全燃焼アタック？投げ？

ボーマンのとりあえずこんな感じ？



- 立ち小Ⓟ
  - → 立ち小Ⓟ
  - → 屈小Ⓚ
- → 立ち大Ⓟ（出が早い）
- → 屈大Ⓚ（下段）
- → 小細工（次回お楽しみに）
- → ↘大Ⓟ（浮かせる）
- → →大Ⓚ（中段）
- → →大Ⓟ（出が早い）
- → 必殺技

外道高校



話題の悪鬼ユニット始動！ 世露死苦・外道坂
第一回 極道作戦第一号

外道な[illegible]かり

バイオレンスの嵐が吹き荒ぶ地獄の学舎・外道高校。カツアゲ、ヤキ入れの聖地として名高い体育館裏焼却場前に、三つの人影があった。

「なんじゃいなんじゃい、やぶからぼうにこんな所に呼び出しおって！」

そう言い放ったのは、巨石と見違うほど巨大な男である。名前は「岩」。ゲド高一の怪力怪腕を有す学徒である。

「ンだぁテメェ、俺らに喧嘩売ってんのかあぁあん」

巨人の傍らには、髪の毛を逆立てた、ド凶悪な面相の男がゴロを巻いていた。通称「エッジ」。ゲド高一の腐れ根性の持ち主である。

その2人に詰問されていたのは、ライダースーツに身を包み、フルメットを被った細身の人物であった。名は「アキラ」。ゲド高一の丸ごと正体不明である。

「まあ、待て、そう猛るな。今回お前らを呼びだしたのは、無駄な小競り合いをするためではない、岩、山田栄二」

「フルネームで呼ぶなっつーの！エッジだ！エッジ！」

いきりたつ山田栄二を尻目にアキラは訥々と語りだした。

「お前らも気付いているとは思うが…今度の相手『ジャスティス学園』は、チンピラレベルの喧嘩相手とは勝手が違う。慎重にいかないと、逆に制圧されるのは我々のほうだ」

「…何ビビってんだコラァ？いくら醍醐総番がいねぇからってもなあ〜ゲド高にエッジ様がいる限り、他校に遅れをとるわきゃねぇだろが」

「ガハハ、ワシもおるでの！」

アキラの言を一喝して笑い飛ばす二人。

「だが、あの醍醐ですらジャスティス学園には不覚を取ったのかもしれんのだぞ。それに、我々の行く手を阻む敵はジャスティスだけではない」

「チッ、いちいちうっせーなあ。とにかく手当たり次第に攻めてって、タマ取りまくりゃいいんだろーがよ！」

「そのためには、我々の戦い方を再度検証して、万全の必勝体制を整える必要がある」

「喧嘩に準備もへったくれもねぇよ。とにかくどんな手段使ってでも勝てりゃいいのよ」

エッジはそう言い放つと、懐からナイフを取り出し、玩ぶように手の上で回し始めた。

「…ならば、その過去に使ってきた『手段』とやらを、もう一度思い出してみてくれ。自分がどんな風に戦えば『最強』を誇れるのか、それを確認するんだ」

「何だか小難しいのオ」

「自分がどう動けば相手を圧倒できるか？それを今一度考えてみるんだ。わかったな、岩、山田栄二」

「だから本名で呼ぶなっつーの！」

外道ならずれとけ！
必勝戦法 アキラの場合
担当：KAL

私はこう見えても拳法家だ。いまはわけあって繋ぎを着てはいるが、ズルはしない。基本からキチッと練習してきている。拳法の基本、すなわち基礎となる地味な技をしっかりマスターしたおかげで、ローキック（立ち弱K）からの基本連携…、

■ローキック×2・立ち強P・➡＋強P（浮かし技）

という一連の動きは、並の格闘家以上のものになっていると自負している。これは連続技でもあるので、ローキックがヒットした場合、そのままエアバーストにいけばいいので使い勝手のいい連携だといえる。ちなみにエアバーストは…、

■ジャンプ弱P・J弱K→J弱K→J弱P・➡＋強K

がいい。ちょっと遅めにボタンを押し始めるのがコツで、空中で相手を追越したくらいに弱Pを当てるのだ。最後を完全燃焼アタックの気功塊にすると、攻めが続くぞ。

これが基本戦法だ。ほんとに基本中の基本で単純極まりないが、これを手に覚え込ませないと次のステップに進めないので重要だぞ。岩やエッジにも分かってほしいところだ……。



ローキックスタートが大安定だ。

拳法の奥深さを教えよう

前に説明した基本戦法は、あまりに単純なために「ガードを固められる」とか「根性カウンター、完全燃焼アタックで割り込みを狙われる」ようになるとなかなか厳しい。私の唯一のしゃがみガード不可技（➡＋強K）は出が遅く、どの攻撃からも連続してつながることがないため、下段技と合わせた「上下の揺さぶり攻撃」でダメージを与えていこうとするのもやや無理がある。

しかし、他の者のように"中段・下段"で攻めていくことができなくても、拳法の心得がある私には、「軸ずらし攻撃」という他の者とは一線を画す特有の戦法がある！

これにはおもに旋蹴舞の弱を使うが、強にも大切な利用目的があるのでまとめて説明してしまおう。

●弱・旋蹴舞

下段技でスキがなく、リーチがあるので「軸ずらし攻撃」のメインとなる。また非常に重要なことに、

『カウンターヒット、または背中側にヒットすると、ローキックにつなげられる』

のだ!!これ、これが「軸ずらし攻撃」の最大の狙い目！まあ、弱・旋蹴舞はガードされてもほんのわずかにこちらが有利なので、ヒット・ガードに関係なく「弱・旋蹴舞」のあとはローキックを出しておく」のがおすすめだ。慣れてきたら違う連携につなごう。

●強・旋蹴舞

一見しゃがみガード不可技のようだがそんなことはなく、またガードされると反撃確定なので、これで止めると危険だ。だが、そんな強・旋蹴舞にも優れている点がある。それは、

『軸ずらし時の回り込み能力が高性能』

という点だ。相手の攻撃をかわして側面や背後から攻撃したいときに強を使う。

ただし、これで止めると危険なのは先刻述べたとおり。そこで「3回まで連続入力可能」という特性をいかして、

■強・旋蹴舞→弱・旋蹴舞

を1セットとして使っていくのだ。強がヒットしたときの追い打ちは、この際捨てよう。



そのままローキックから連続技が入る。絶対覚えてくれ。



弱旋蹴舞がヒット！カウンターか背中ヒットなら…、

あとはどこでずれるかだ！

さあ、基本戦法と旋蹴舞の役どころが分かったら、あとは旋蹴舞の出しどころだけが問題だ。近距離でいきなり出すのは「ずれる前にやられる」ので良くない。近距離では、

①ローキックのあと
②斜め強Pのあと

にキャンセルで出すのが定石。②は、相手が浮かなかったのを確認してから入力できるようになれば大幅に戦力UPだ。

間合いが離れているなら、1回軸ずらし（K同時押し）してから弱・旋蹴舞か、下強Kから弱・旋蹴舞などがいいずれ方といえるだろう。

基本的にはこの2つの繰り返し。ローキックからエアバーストまでと、ローキックから途中でキャンセル旋蹴舞。この2本柱で変則的に攻めていくのだ。外道はこのずれっぷりが重要。岩とエッジはまだまだずれてないからダメなんだ。

あっと、そうそう、根性カウンターは近→➡＋強P、遠→弱・旋蹴舞で決まりだ。斜め下強Pはかなり強いので、どんどんカウンターしていってくれ。



ローがガードされているなら、強Pか斜め下強Pから…、



キャンセルして弱旋蹴舞を出そう。

投げ一体じゃい!! 岩の場合

担当：田渕健康

ワシの周りにはちょこまかとうざったい奴が多すぎるのう。皆、豆粒みたいな体しとるくせに、喧嘩となると小手先の技で押してくるから始末が悪いんじゃ。

至近距離で通常技を出し合ったら、いかなワシでもちいとばかし打ち負けることが多いんじゃ。パワーがある分、全体的にスピードが犠牲になっとるのが痛いかのう。

ワシの立ち弱P、立ち弱Kは共に上段ガード技で、他校の連中が持っとる立ち技特殊下段がないのが寂しいのう。

強技もリーチは長いが出の早さと隙の大きさに問題があってのう、通常の地上戦ではまず単発使用することはないじゃろうな。

「➡+強K」は中段判定になっておるが、いかんせん出るのが遅くて使い所を限定してしまうのう。

「➡+強P」は主に相手と距離があるときの根性カウンター用じゃな。カウンターをかけた瞬間、鉄砲突きや乱れ鉄砲突きでキャンセル可能なのじゃが、詳しい説明は次回じゃい。

で、エアバースト始動技としては「⬈+強P」があるんじゃが、コレもまた隙が大きい。とくにガードされたら相手の根性カウンターくらってえらい目に遭うぞ。

前述の説明を受けて「通常技が今一つ使いにくいのかな?」と感じるじゃろうが、通常技から入る熱血コンボは強力じゃぞい。

弱P×2→強K→乱れ鉄砲突き、ジャンプ強K→弱K×2→強K→乱れ鉄砲突きと、ごっつい連続技がそろっとる。すべて基本の通常技を押さえておいてこそ完成する技じゃから、きっちり理解しとくが吉！

投げ間合い世界一

やはり、ワシの戦法を語る上で外せないのが「投げ」じゃ。

「通常投げ」からコマンド投げの「大嵐」、そして完全燃焼技の「噴火山」まで、このすべてがワシの主戦力となる！各種投げの性質をバッチリ押さえて、攻めの中に効果的に組み込んでいくんじゃあ。

通常投げ(立ち、しゃがみ)の性質は他のキャラと同じだが、ワシの投げは間合いが広めなので積極的に投げにいってOKじゃ！投げた後は荒波四股での追い打ちを忘れずに。

「大嵐」は立ちガード不可の優秀なコマンド投げじゃい。



画面が暗転してから対応されるのが問題の「噴火山」だが、「乱れ鉄砲突き」と巧みに織り交ぜて使っていけば効果的。



しゃがまれてると投げられない「大嵐」。使い所を極めよう。

密着状態から出せば強いが、少しでも距離があると簡単に小技で止められてしまうぞい。

相手にしゃがまれても掴めない上、スカった後にも多大な隙が生じるので、よーく使い所を考えて出すんじゃぞ。

完全燃焼技の「噴火山」は、ガード不能の投げ技。ワシの手が相手に接触した瞬間、問答無用に投げさらす自慢の大技じゃい！

この技も密着状態で出すと強いが、少しでも距離が開くと小技で止められてしまうのが困りモノじゃ。

あとこれは秘密じゃが「噴火山」を出して画面が暗転した瞬間、どんなに密着していても相手がレバーを上に入れるか軸ずらしを行えば、絶対に逃げられてしまうのじゃよ、コレが。

まあ技を出したらハラ決めて、事の成り行きを見守るのが男ってモンじゃがなグハハ。

外道には華がいる エッジの場合

担当：借金

俺の戦法?全キャラ中最速クラスを誇る浮かし技、斜強Pを1回でも多く相手にたたき込んでいくことじゃねーかな。正確には刺してんだけどまあ関係ねえ。順を追って説明してみよーや。

コンボ1回でも

強攻撃から必殺技にいくのもいいが、レバー入れ攻撃には相手を浮かせることができるものがある。この辺を理解してもらわないと困るのよ。

●➡+強P、➡+強K

➡+強Pは突進するナイフ攻撃。強Pから連続技になるがあんま無理して使うな。レバー前強Kは前転しての2段蹴り。2発目だけが中段っていう特殊な攻撃だ。間合いは狭いが一応下強Kから連続技にはなる。

●⬅+強K

かなり出るのが遅いので、この技のことはしばらく忘れてくれ。そのうち無理やり使うからよ。

●⬈+強P、⬈+強K

両方ともエアバーストへと続く攻撃。⬈+強Kのほうが間合いが狭いから9割がた斜強PでOK。⬈+強Kはこだわりが出てきてからだな。どちらも強攻撃からつながるのでヒットしているときには決めるしかねえ。

●空中裏斬り

裏斬りは、竜巻入力でPを押すと空中に投げることができる。この空中裏斬りは、強で出せばその後通常の地上強裏斬りに続くから入力していきゃあ、バカめって具合に斬り刻めるのが楽しい。

この手の攻撃は隙が大きいから連発はなしだがな。



すかってんじゃねーのよ、すかしてんだよバーカ。

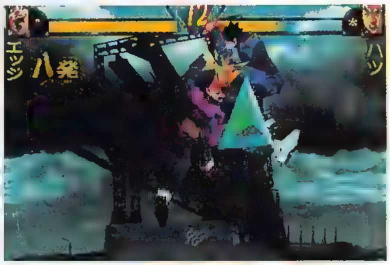
一人で何もできねえ奴が群んで何の役に立つんだ?

俺は孤独じゃねーけど、やっぱツープラトンに頼ってばっかってのはいただけねえ。逆にツープラトンなんか封印して2対1でやってやるかぁ?ってそれはいき過ぎだな。アキラや岩にも見せ場は必要だ。

攻めの基本は前進していく弱Pだな。ヒットしたなら次の連続技、

●弱P・弱P→強K→⬈+強P→ジャンプ弱P・弱K→強P or 弱裏斬り

ここまでが確定。んで、ジャンプ強Pの後には一応ジャンプ前強Kまでいっておくと受け身をとられても攻めが続くからいい感じだ。



受け身をとった相手には地上で構えて、



もう1回⬈+強Pや弱Pからなど、攻めを続けてみるんだな。

ラウンド開始時は少し離れて回れ

もっとも出の早い部類となるローキック系攻撃。厄介だけど俺にもあれに負けない攻撃発生を持っている技がある。それは弱Kなんだが、発生こそ早いものの戻りが長いため、ラウンド開始には相殺後連続技をくらうことになるんだな、これが。ラウンド開始はジャンプからの攻めか待ってからのカウンター狙いがいいんじゃねーの。もちろんカウンターには⬈+強Pを使うんだぜ。

・岩は一応、相撲部員。し……き」部員なのだ。アルバイトは……

……っていうわりには存在感ありす……」を中心にこなすらしい。

外道高校…… アキラの趣味は……バイク。アルバイ……イク屋での機械い……
得意科目は国語……得意科目があること……としては異彩を放……

ジャスティス学園

英雄

覚悟しとけ!

担当：がっちん



まずは真円脚を使っていこう

正波拳(空中可)	↓↘→+P
実直拳	→↓↘+P
真円脚	↓↙←+K
雷鋭蹴	(空中で)↓↘→+K
完全燃焼アタック	
島津流正波拳	↓↙←↓↙←+P
島津流真実直拳	↓↘→↓↘→+P

英雄の特徴としてラッシュが強力であるというのは前号で軽く述べただけ。よって、今回は具体的に説明していくことにしよう。

あとは立ち弱キック

英雄の立ち弱キックは、ローキック（判定は下段ではない）のように見えるタイプのもの。このキックは技の判定が強く、連打が効き、チェーンから完全燃焼技へと移行できる、満点の技である。

とうぜん、この立ち弱キックをラッシュの攻撃の起点とし連続技を狙っていくのが基本的な闘い方になる。

そこで、オススメなのが、

●立ち弱キック×2→大キック→レバー入れ強パンチ・必殺技

の連続攻撃。

立ち弱キックは1回でもいいが、技を出しながら前に進んでくれるので2回出したほうがいいだろう。だが、3発は連続で出ないので、そこからは別な技へ移行する。

3段目は大攻撃が良く、英雄は強キックがいい。なお、この3段目でレバー入れ大攻撃を入力しても連続技としては成立しないのでオススメできない。

そして、4段目にレバー入れ強攻撃を持ってくる。これで、弱・弱・強・強と連続になり、このあとにキャンセルして必殺技を出せば強力な連続攻撃が成立する。

レバー入れ強攻撃あれこれ

ではここで、4段目に多く使用するレバー入れ強攻撃を解説していこう。

まずは←+強パンチから。

この技の優秀な点は何といっても中段攻撃であること。とうぜん、しゃがみガードすることはできない。攻撃発生も早く、相手との距離が近ければ根性カウンターに使用してもいい。いちおう欠点は、正波拳系の技を連続としてつなげられないこと。正波拳系の技とは、正波拳はもちろん、↓↙←+Pと島津流正波拳になる。



←+強パンチは優秀な特殊攻撃。多用していこう。

お次は→+強パンチ。じつはこの技自体は何の特徴もなく、立ちガードもしゃがみガードもできてしまう。だが、最大の利点はキャンセルすればすべての必殺技につなげられるところにある。攻撃力も高いので、積極的に連続技に組み込んでいこう。



根性カウンターには真円脚を使っていこう。

↘+強パンチはエアバースト始動技。これについては次のページを参照してくれ。

↙+強パンチは現在のところ使い道なし。忘れてしまってもいいだろう。

蹴り技にも触れておこう。

←+強キックで踵落としが出せる。判定は中段でしゃがみガード不可。出はやや遅いが、リーチがあるのが魅力的だ。

響子

接近戦はやや苦手

担当：善之宇元帥



非常に性能の良いしゃがみ強キックを持つ響子だが、近距離戦をどうするかが課題だ。

出席確認	↓↙←+P
回診	↓↙←+K
触診	↓↘→+P後K連打
片翼の構	↓↘→+K後PorK連打
完全燃焼アタック	
死の介護	↓↘→↓↘→+P
天獄への階段	↓↘→↓↘→+K

今回は、前回触れられなかった響子の技と、基本連携について説明しよう。

必殺技について

●出席確認

相手の背後に回りこみつつ出席簿で殴る技。弱で出すと下段、強で出すと中段の攻撃属性を持っている。攻撃の発生が遅いので、通常技をキャンセルするか、根性カウンターとして使っていくといい。

●回診

ストⅡシリーズの竜巻旋風脚と似ている。連続技に使えるが、ガードされると危険。響子には後述の→↓↘+Kがあるので、そちらを使おう。

●触診

相手に走っていってつかみ、連続で膝蹴りを叩き込む技。ダメージが大きく、その後の体勢が有利になるが、通常技キャンセルでは出せないため使いづらい。相手の着地など、隙を見つけて使っていこう。

●片翼の構

これも通常技キャンセルでは出せない必殺技。↓↘→+Kで構えをとった後、Pは軸ずらしの後に突きを、Kは連続蹴り上げを繰り出す。弱ボタンと強ボタンで微妙に攻撃が違うが、対戦中には構えている時間がないのが難点。

●→↓↘+K

膝蹴りを繰り出す技。強は膝蹴りのあと、追加Kでカカト落としを出せる。強攻撃をキャンセルして出せば、連続技として成立し、反撃も受けづらいため非常に使える技。基本的には強で出していこう。

●←+弱K+強K

宙返りして踏みつける技。一見すると使えない技に見えるが、通常技にキャンセルをかけることにより、相手の根性カウンターに合わせて頭上を跳び越えたり、ガードさせて選択をかけたりと、応用範囲は広い。プレイヤーのセンスが問われる技と言えよう。



膝蹴りは連続技としても非常に重宝する。

響子の基本連携

必殺技が難しい技ばかりで、何をしたらいいのかわかりづらい響子だが、基本的な連携としてはこのようなものを使っていこう。

●下強K→レバー後ろ強K→→↓↘+強K

リーチの長い下段技から入るこの連携は、途中のレバー後ろ強Kが中段になっていることもあり、非常にガードしづらい。その上、ヒットすれば連続技になり、根性カウンターによる反撃も難しいので、響子を支える連携と言える。

ただし、スタートが強攻撃だけに、密着戦では使いにくいのがポイント。密着戦では普通のキャラと違って、立ち弱Kが使いづらいので、↓強Kの前に下弱Kを挟んで使っていこう。

また、相手の連携に割り込む根性カウンターには、前+強Pが使える。強攻撃にしては攻撃発生が早いため、隙間の大きい相手の連携に割り込んで、→↓↘+Kにつなぐ。ただし、間合いが遠い場合には入らないので注意すること。

[illegible]はこれを狙え！

ということで、狙うべき連続技は前ページで書いてある通りなのだが、問題はレバー入れ強パンチと必殺技を何にするかである。

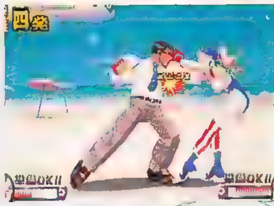
まずオススメなのがレバー入れ強パンチは⬅＋強パンチの中段攻撃が使いやすいだろう。ただし、この場合は必殺技が多少制限され、真円脚か島津流真実直拳になる。



4段目には⬅＋強パンチを使っていく。



必殺技は真円脚が安定。狙えるなら島津流真実直拳。



➡＋強パンチからなら島津流正派拳も入る。

また、島津流真実直拳を当てた後は状態が良くないが、現時点ならまだ気にする必要はない。初心者はこれでいこう。よって、オススメの連続技は、

●立ち弱キック×2↓強キック↓⬅＋強パンチ↓真円脚 or 島津流真実直拳

ほかに、どうしてもいろいろな必殺技を使っていきたいというのなら、⬅＋強パンチを➡＋強パンチに変えて使っていこう。これなら地上での必殺技は何でもOKだ。

なお、この連続技を地上で使う場合は、ヒットチェックをあまりする必要はない。理由はガードされても強力な連携であるため、相手が根性カウンターを使うにしてもタイミングが難しいからだ。真円脚を使う場合はなおさらである。

エアバーストでの連続技

エアバーストを使うのであれば、4段目のレバー入れ強攻撃を⬅＋強パンチ）にして連続技として成立させる。で、空中では何の技を入れるかと言うと、

●弱パンチ↓キック↓パンチ↓レバー➡＋強パンチ

が確定で入る。打撃力を重視したいのであればこれがいいだろう。



エアバーストに必殺技を組み込むことも一応可能。

また、必殺技を組み込んでいきたいのであれば、弱パンチ→弱キックをキャンセルして正波拳か雷襲蹴を出せば1段だけヒットさせることができる。

まあ、受け身を取り損なえば数段ヒットすることもあるが、あまり期待はできないだろう。

[illegible]

響子は、先ほども述べたように、基本連携がそのまま連続技になっているので、ここでは特にダメージの大きい連続技と、エアバーストについて紹介しよう。

連続技①

立ち弱K×2↓下強K↓立ち強K↓天獄への階段

立ち弱Kから立ち強Kまでは熱血コンボなので、この間にヒット確認を済ませて、ヒットしていたら天獄への階段につなげよう。キャンセルのタイミングがやや難しいが、相手の体力の約4割を奪う連続技なので、マスターしてほしい。



レバー後ろ入れ強キックからは…、



天獄への階段がつながる。

連続技②

立ち弱P×2↓立ち強P↓前下強K↓（スーパージャンプ）↓弱P↓弱K↓強P↓回診（強）

響子のエアバースト始動技は、レバー⬋＋強K。この技はリーチが短いので、⬇強Kからの連携に組み込むと空振りしやすい。そのためエアバーストは、前進しつつ攻撃するパンチ系から始動させる必要がある。響子はパンチ系よりも下キック系のほうが使いやすいので、実戦ではエアバーストを使う機会は少ないだろう。

それでも相手を浮かせることに成功したら、スーパージャンプから弱→弱→強↓回診が入る。ダメージはなかなか大きいので、チャンスがあったら狙っていきたい。また、回診を当ててしまうと、その後相手との間合いが離れてしまうので、いったん仕切り直しになるが、エアバースト後に攻め続けたいのならば、回診の代わりにレバー➡＋強Kを入れて叩きつけよう。



エアバースト始動技から、



空中で弱→弱→強、



強の回診がつながる。ダメージは約3割。



新シリーズなりの遊び方を忘れてない？

幕末浪漫 月華の剣士

想像以上にきちんと作られているゲーム。続編ものと同じ感覚でプレイするともったいないよ。

担当：珈琲ふりーく

さてと、月華の剣士が発売されて2週間たったわけだが、わかりやすいようでいて、どこか良くわからないという不思議な感覚を持っているかもしれない。

続編じゃないんだから当り前なんだけどね。

編集部でもバリバリ対戦してるけど、新たな発見が割とあって新シリーズ独特の感覚を味わってるところ。

昨日と今日では全く闘い方が変わったりしている状況ではあるが、今回は勝率に直結するポイントを押さえてみることにしよう。

レベルアップポイント

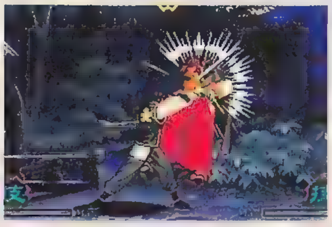
●弾きを使おう

弾きは強力な防御手段だ。弾きを入力した瞬間は相手の攻撃を弾くことはできないが、タイミングを合わせれば、厳しい連係にも割り込んで反撃することができるぞ。

弾きを有効に使うには、相手の動きをよく見ることと、相手の思考を読むことだ。

初歩的なところでは、相手の跳び込み技を弾いていくと良いだろう。これだけでもだいぶ展開は変わってくる。

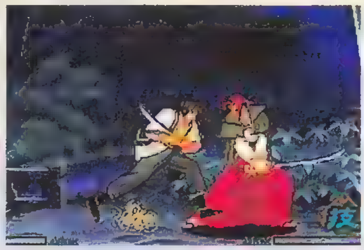
相手の弾きに対しては、最初は投げを使っていくと良いだろう。前述の対空弾きには、すかし投げが有効だ。


相手の跳び込みを弾いてみよう。

●意外に有効、ダッシュ投げ

普通にダッシュしてからレバーを前に入れっぱなしにしてダッシュ投げを狙うと、投げにはならず立ち大斬りになってしまう。しかしダッシュで近寄って、投げ間合いに入ったらレバーをガード方向に引っ張って投げればダッシュ投げすることができるぞ。いわゆる元祖サムスピ投げだね。

李のフロントステップ投げはよく使われているが、走行型のダッシュを持ったキャラでも、かなりの効果を発揮するはずだ。


ダッシュからガード方向にレバーを引っ張って投げよう。

●ワンチャンスを見逃すな

連殺斬などから超奥義につないで大逆転！ということは多い。これができるキャラは確実に使っていきたいところだ。力でも昇華などを使えば、ヒット確認しやすくなるぞ。


キャンセル超奥義で一発逆転がある。最後まであきらめるな。

着地の投げ合いはどっちが有利？

ジャンプから着地して投げにいき、地上側も投げで対抗した場合、このゲームではどちらが勝つのであろうか？

結論からいってしまうと、地上側が勝つことになる。

月華の剣士はボタンを押してから、60分の1秒から2秒ほどレバー入力を待つ時間がある。この時間を利用して地上側が、相手が着地する前にボタンを押してレバーを入れっぱなしにしておけば、ジャンプ側が投げを入力して抵抗してもCPUがレバー入力を待つ時間に投げられてしまう。ジャンプ中に技を出していてもいなくても、結果60分の1秒程度地上側が有利であることには変わりがない。

ただし、ダメージをくらって吹っ飛んだ後の着地は、投げられ無敵で守られているため、吹っ飛んだ側が有利だ。


地上側は、ここでもうボタンを押して良いのだ。

るフィールド！
ダッシュオーバー!!

昇りジャンプ攻撃

月華最新トレンド！

担当：珈琲ふりーく

月華の剣士は昇りジャンプ攻撃が、相手のしゃがみに当たるものが多い。これをダッシュから使うと強力な奇襲になるのだ。

キミは昇り攻撃によるしゃがみガード不可攻撃を使っているだろうか。意外に色んな技がしゃがみガードに当たるものだ。自分のキャラの技も一応調べてみよう。

昇りで出して相手のしゃがみに当たる技があれば、立ちガード不可攻撃との2択で攻めることができるぞ。

この2択はダッシュ攻撃から狙うと大きな効果を発揮する。ただしダッシュからのジャンプは様々なものがあるため、それらを把握しておかないと使いこなすのは難しい。ここではそれらをチェックしてみることにしよう。

ダッシュからの各種ジャンプ

●ダッシュ大ジャンプ

ダッシュからレバーを前斜め上方向にしばらく入れると、最も大きな軌道のジャンプをすることができる。昇り攻撃を当ててから、そのままの軌道で離脱することも可能。



遠間で飛び道具を撃たれそうなときによく使われるジャンプ。一撃離脱にも使えるぞ。

●ダッシュ中ジャンプ

ダッシュからレバーを前斜め上方向に一瞬入れると、ダッシュ大ジャンプより少し軌道の小さなジャンプをすることができる。割とよく使われているダッシュジャンプ。



ダッシュ中Jは間合い調整で大Jの代わりに使うといった感じになる。

●ダッシュ小ジャンプ

ダッシュからレバーを後ろ斜め上方向に一瞬入れると、通常時の小ジャンプを、ダッシュからダイレクトに行うことができる。

このジャンプはかなり強力で、昇りで攻撃を出してしゃがみガードを崩すか、下りで攻撃を出してをめくりで攻めるか、すかして投げにいくか、といった多彩な攻めを行うことができる。うまく使えば、昇りで攻撃を当ててから相手の真上に落ちることができるため、相手は対応しづらいぞ。



レバー方向が跳ぶ向きと違うため扱いにくいが、様々な用途が考えられるダッシュ小J。

●ダッシュバックジャンプ

ダッシュからレバーを後ろ斜め上方向にしばらく入れると、ダッシュからバックジャンプすることができる。

このジャンプによる昇り攻撃は、当然のことながら相手に反撃される可能性がかなり低い。



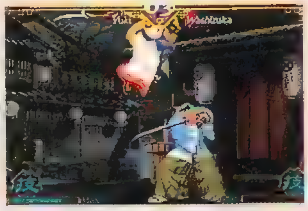
リスクが少ないダッシュバックJ。でも失敗してダッシュ小Jになることも。

●ダッシュ垂直ジャンプ

ダッシュからレバーを真上方向にしばらく入れ続けると、垂直ジャンプすることができる。昇り攻撃を当てるためにに使うと危険度は高い。

●ダッシュ垂直小ジャンプ

ダッシュからレバーを真上方向に一瞬入れると、ダッシュから垂直小ジャンプすることができる。これも昇り攻撃を当てるために使うと危険だが、垂直ジャンプで空中ガードしながら様子を見る、という使い方には向いている。



何となく安心感のある垂直ジャンプだが、空中ガードしていても落とされることは多い。

実戦レベルでは、このくらいの種類のダッシュジャンプが使われることになるだろう。

これらのジャンプの中では、やはりダッシュ小ジャンプとダッシュバックジャンプの使いこなしが鍵となってくるはずだ。



垂直小ジャンプの敵は弾きである。様子を見てから技を出したいところだ。

楓

普段が地味（?）な分、覚醒すると存在感がかなり増すぞ。

担当：KAL

覚醒で本領発揮だ！



覚醒する？しない？

楓は"覚醒"という、ほかのキャラにはない特殊な要素をもっている。普段は守矢をおとなしくしたような地味めでオーソドックスなキャラなのが、覚醒することによって見た目にも性能的にもパワーUPできるのだ。

ただし、覚醒するには一定の条件が必要で（ゲージがMAXか体力点滅）、さらに、覚醒中は「自動的に体力が減っていく」というきつ〜いペナルティが科せられる。それでも覚醒したほうがいいのか、しないほうがいいのか、完全技表とともに双方の性能（特徴）を見ていこう。

● **一刀・疾風**

地を這う飛び道具を飛ばす。出があまり早くなく、しかも地上を這っていくのでジャンプで跳び越されやすい。しかし、覚醒すると出の早さ、弾速が格段に高性能化し、威力も倍増する。空牙と合わせて使うと強力。

● **一刀・空牙**

刀を上空へ振り上げる対空技。"力"選択時には強で出したときのみ、追加入力ができる（"技"選択時には弱・強両方から可能。ただし追加入力は強ボタンのみ）。

通常時は対空性能が悪く、スキも大きいのだが、覚醒すると極端に性能が良くなる。

覚醒後は刀を振り上げる際に雷を発生させるのだが、これが多段ヒット技となっていて、きちんとこの雷部分をガードさせると、（"技"選択時であれば）なんと楓が先に動き出せるようになる。しかも雷は空中ガード不可で、出の早さも通常時より早い。威力も大きいので、覚醒時の近〜中距離用メイン必殺技となり得る技だ。覚醒して出始め、弾速、スキとすべてが早くなった疾風と合わせて使うごとにより、いわゆる「飛ばせて落とす」戦法が実行可能。



覚醒後の空牙は、この雷部分が強い。

ちなみにほとんどの技が"技"選択時のほうが出が早かったりスキが少なかったりするのだが、空牙だけは"力"のほうが出が早い。そのかわり強さは変わらず。



晨明・空牙で落とす、なんてことができるのだ。



覚醒後は、疾風で跳ばせて…、

● **一刀・連刃斬**

前方へ斬りながら進む地上突進技。ヒット・ガード時には3回まで連続入力可能で、通常時は3段目がしゃがみガード不可。覚醒前の連続技の要なのだが、ガードされたあとのスキが大きくて、これで押していくのは少しきつい。覚醒後は3段目がしゃがみガードされてしまうが、1段目が空振りしてても続いて2段目、3段目を出すことができる。また1段目のあとに連続して束風を入力することができるので、これと合わせて使うことになりそうだ。

なお、例によって"技"選択時のほうがスキが少ない。

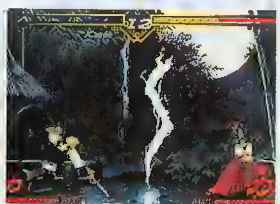
● **一刀・嵐討**

コマンド投げ。連続技に組み込むことはできない。有効間合いも狭めなので、狙いどころが難しい。しかしこの技で相手キャラを浮かしたあと、落ちてくるところに追い打ちを加えることができるので、束風のあとなどに狙っていきたい。

● **活心・伏龍**

目の前に雷を落とすバリア効果のある対空技。ただし命中させるのが困難なので、おもに嵐討からの追い打ち技として使う。

覚醒後は雷が前方へゆっくりと移動するようになり、安心感が増す。



これが覚醒中の伏龍。落雷が前進していく。

● **活心・亢龍**

巨大な雷が前方へ向かって次々と落ちていく。命中率はすこぶるいいのだが、全段ヒットさせないと威力が低い。

● **活心・醒龍**

覚醒中専用の超技。巨大化した刀を前方へ振り下ろす。リーチ、威力ともに申し分なし。嵐討後に入れよう。

● **活心・蒼龍**

覚醒中専用の潜在技。初めに突き技を入れ、それがヒットすると続いて巨大剣で叩き斬る。突き技の突進距離が短いので、近距離用だ。



これぞ楓の最高奥義、活心・蒼龍だ。まずは突き。



それがヒットすると、巨大剣で叩き斬る！

● **一刀・束風**

相手キャラの体をすり抜けて、反対側へ移動することができる。別に無敵でもなく投げられ判定もあるのだが、連刃斬や小技などから連続して出して不意を突くのに使える。"技"選択時だと動作終了後のスキがほとんど無いので扱いやすい。

● **一刀・雷霆**

空中投げ。上下の投げ間合いが広い。

楓（覚醒前）コマンド表

	技名	コマンド
武器あり必殺技		
	一刀・疾風（いっとう・はやて）	↓↘→+AorB
	一刀・空牙（いっとう・くうが）	→↓↘+AorB
	（追加）	（強1発目HIT後）→↓↘+B
	一刀・連刃斬（いっとう・れんじんざん）	↓↙←+AorB（連続3回入力）
	一刀・嵐討（いっとう・あらうち）	（接近）←↙↓↘→+C
超	活心・伏龍（かっしん・ふくりゅう）	↓↙←↙→+AB
潜	活心・亢龍（かっしん・こうりゅう）	↓↙←↙→+B
特殊入力技		
	一刀・束風（たばかぜ）	↓↙←+C
	一刀・雷霆（らいてい）	（空中接近）↑以外+B
	覚醒	BCD同時押し

楓（覚醒後）コマンド表

	技名	コマンド
武器あり必殺技		
	晨明・疾風（しんめい・はやて）	↓↘→+AorB
	晨明・空牙（しんめい・くうが）	→↓↘+AorB
	（追加）	（強1発目HIT後）→↓↘+B
	晨明・連刃斬（しんめい・れんじんざん）	↓↙←+AorB（連続3回入力）
	晨明・嵐討（しんめい・あらうち）	（接近）←↙↓↘→+C
超	活心・伏龍（かっしん・ふくりゅう）	↓↙←↙→+AB
超	活心・醒龍（かっしん・せいりゅう）	↓↘→↓↘→+AB
潜	活心・亢龍（かっしん・こうりゅう）	↓↙←↙→+B
潜	活心・蒼龍（かっしん・そうりゅう）	↓↘→↓↘→+B
特殊入力技		
	一刀・束風（たばかぜ）	↓↙←+C
	一刀・雷霆（らいてい）	（空中接近）↑以外+B

御名方守矢

連続技をきちんと決めれば攻撃力はかなり高いキャラだ。

担当：ぴぐ

月を見るたび思い出せ?



守矢は前号でも少し触れたように、遠近どちらの間合いも苦にせず闘うことができるキャラだ。

遠距離では逸刀・朧で牽制しつつ、相手の動き次第では帯刀・歩月による移動で背後に回り込んだりすることもできる。

近距離で威力を発揮するのが逸刀・月影。直接当てるだけでなく、小斬りや連殺斬にキャンセルをかけたり、ガードされたら2発目で止めて歩月で移動したりと、極めて用途は広い。

月影からいろいろな必殺技を出して連携させることができるので、守矢を使うときは、そのつながりをまず覚えていくことにしよう。

技表完全版

ここでは前号で掲載できなかった技について、説明していこう。

●再待機
●抜刀解除

再待機と抜刀解除については、前号の文章中でさりげなく説明していたりする。朧は発動前の柄に手をかけた状態でボタンを押しっぱなしにすることで溜めを作ることができ、威力・リーチとともにアップする。その待機中にDボタンを押すことで溜めを解除することができる。

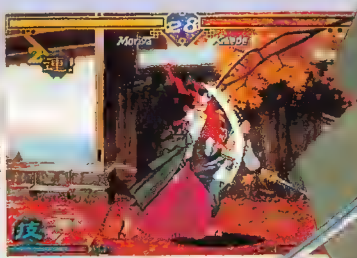
また、抜刀が発動した瞬間にABCのいずれかのボタンを押すと、抜刀攻撃から再度抜刀の待機ポーズに戻れる。もちろん、そこからさらに抜刀を発動することも解除することも可能だ。抜刀発動時にボタンを連打すると、朧の硬直を短くできるので覚えよう。

●逸刀・双月

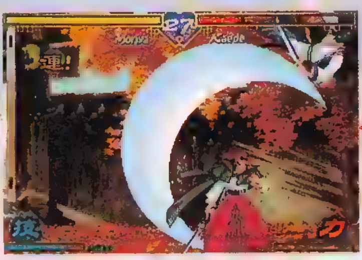
「技」状態のときのみ使用可能。逸刀・新月のヒット時(ガードも可)に逸刀・新月・裏を追加入力することで、連続して新月を繰り出すことができる。攻撃力の低い「技」状態では、少しでも与えるダメージを増やすことのできる双月は貴重だ。

月影の2発止めから双月を追い打ちで決めることができるが、わりと難しめ。それなら月影2発止めから新月・裏のほうが簡単でダメージも高い。これなら「力」でも可能だし。

「技」なら←A・A→A→Bという連殺斬から、キャンセルで月影2発止め→新月・裏・ダウン攻撃(↘+B)までつなごう。



逸刀・新月から追加で、



新月・裏を入力。これで逸刀・双月。

●無手・歩月

帯刀・歩月と同様に瞬間移動する技。素手状態で出せる唯一の技でもある。もし武器を落としても歩月で武器の近くに移動できるので、ちょっとだけ安心(?)だ。



あら、武器飛ばされたよ。



でも、歩月で移動すればラクラク回収。

●逸刀・水無月

B+Cよりも出の速い中段攻撃。しゃがみ小斬りが立ちガード不可なので、水無月と組み合わせて使うと効果的だ。

弾きからの狙い

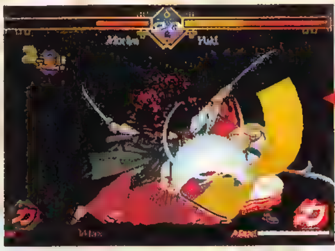
相手の攻撃を弾いた後の理想は、大斬り➡月影2発止め➡新月・裏。「力」ならかなりの威力だ。ただ大斬りは出が遅いので間に合わなかったり、間合いが遠くて届かないこともありえる。

ダメージは低くなるが、朧(中段or下段)なら間合いによらず確定となるので、確実性を求めるなら朧で追い打ちしておこう。

超奥義の十六夜月華や潜在奥義の乱れ雪月花も確定技なので、使える状態であれば確実に決めるようにしよう。



うまく攻撃を弾いたら、



乱れ雪月花が決まるぞ。

武器あり必殺技

	技名	コマンド
	逸刀・朧(いっとう・おぼろ)・上段	↓↙←+A(タメ可)
	逸刀・朧(いっとう・おぼろ)・中段	↓↙←+B(タメ可)
	逸刀・朧(いっとう・おぼろ)・下段	↓↙←+C(タメ可)
	再待機	(抜刀発動後)AorBorC
	抜刀解除	(抜刀待機中)D
	逸刀・新月(いっとう・しんげつ)	→↓↘+A
	逸刀・新月・裏 (いっとう・しんげつ・うら)	→↓↘+B
	逸刀・双月(いっとう・そうげつ)	(技状態・新月HIT中)→↓↘+B
	逸刀・月影(いっとう・つきかげ)	↓↘→+AorB(連続3回入力)
	帯刀・歩月(たいとう・ほげつ)	←↙↓+A
	帯刀・歩月(たいとう・ほげつ)	←↙↓+B
	帯刀・歩月(たいとう・ほげつ)	←↙↓+C
超	活殺・十六夜月華(かっさつ・いざよいげっか)	→←↙↓↘→+AB
潜	活殺・乱れ雪月花(かっさつ・みだれせつげっか)	→←↙↓↘→+B
武器あり特殊入力技		
	逸刀・水無月(いっとう・みなつき)	↘+A

素手状態

素手必殺技

	技名	コマンド
	無手・歩月(むて・ほげつ)	←↙↓+A
	無手・歩月(むて・ほげつ)	←↙↓+B
	無手・歩月(むて・ほげつ)	←↙↓+C

御名方守矢コマンド表

雪

リーチ、スピード、パワーすべて平均以上の性能を持っている。もしかして最強!?

担当：バトンタッチはまー



本気でこないと勝てないわよ

相手を焦らせラッシュに持ち込め

雪は、槍と脚で遠距離からチクチクと牽制・対応しつつ、そこからキャンセル必殺技やダッシュ垂斬でダメージを与えていくといい。

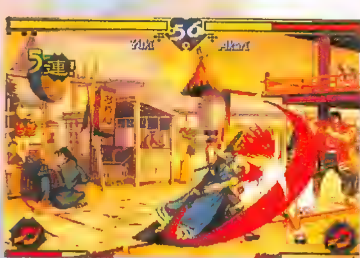
具体的には、立ち小斬りや下蹴りで相手の間合い外から牽制し、ヒットしたらキャンセルで小の瞬雪斬を出す。相手は倒れないので、さらにここから弾きや下蹴り→小瞬雪斬、ダッシュ垂斬などを狙っていくといいだろう。弾きが決まったら、立ち大斬り→小瞬雪斬が大安定。長い槍さまさまだ。



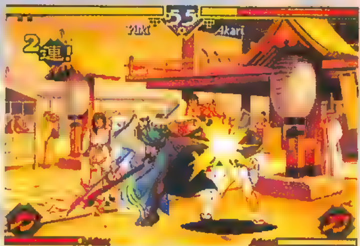
長～い足キャンセル、



ヒットすればほぼ同時に動けるので弾きや、



小瞬雪斬。多少離れててもつながる。



ダッシュ垂斬などで選択をかけていこう。

対空には、遠間では下大斬り、近間では霜華か氷鏡がいい。ただし、いずれもやや早めに出しておく必要がある。また、これらを直接潰されるようであれば、弾きも使っていこう。

技解説（補完分）

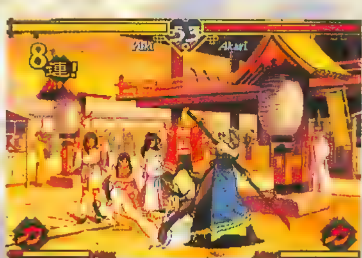
●氷刃

非常に出の遅い飛び道具だが、小が地上の相手にヒットすると一定時間凍らせることができる。素早く近付けば、ここに追撃することが可能だ。ラッシュ中に弾き対策として使うと効果的。

大は相手がダウンしてしまうが、出がやや早い。

●瞬雪斬

メインのダメージ源となる突進技。力であれば昇華が可能なので、下蹴り×1～3・小瞬雪斬（×2）・雪風巻という超強力連続技が入る。



下蹴りさえ当たればこの破壊力! 弾きやB+Cからでも入るぞ。

大は出がやや遅いが、相手をダウンさせることができる。起き攻めをしたいときはこちらを使おう。

相手が空中にいるなどして技が発動しなかった場合は、走り寄るだけになる。一見スカし垂斬などが狙えそうだが、思ったより硬直が長いので過信は禁物。

●垂斬

いわゆる「投げ扱いの打撃技」。間合いは非常に狭く、キャンセルで出しても連続技になることはないが、弾きの存在する本作では非常に重要な技。最後の1発には必殺技でキャンセルがかけられ、霜華などで追撃できる。



この5発目のモーションがキャンセル可能だ。

ちなみに、この技は素手の状態でも出すことはできるが、キャンセルは不可能。

●雪風巻

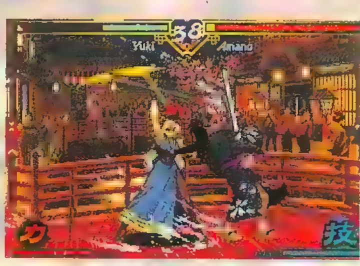
超奥義の雪風巻は、乱舞系の打撃技。大斬りキャンセルや、力のみ瞬雪斬の昇華から連続技にすることができる。

この技は追加入力をすることで、最後の1発を変化させることができる。B、Cどちらも中段になるが、Bのほうが安全性は高い。なお、追加入力をしたほうが攻撃力はアップするので、連続技で決まった時はコマンド入力を忘れずに。

●真・雪風巻

力でのみ使える潜在奥義。コマンド完成後、雪の竜巻を起こして相手を吸い込み、地上の一定間合いに入ったら上空高く巻き上げつつ巨大な氷とともに地面へ叩き付ける。

ダメージが高く最初のうちは見切られづらいので、隙あらば狙っていきたい。しかし、ジャンプ攻撃に弱いことがバレると致命的ダメージを負いかねないので、近距離でゴマかしつついきなり出すようにしよう。



ジャンプ攻撃からダイレクトにいくと効果的。

雪コマンド表

武器あり必殺技

	技名	コマンド
	氷刃(ひょうじん)	↓↘→+AorB
	霜華(そうか)	→↓↘+AorB
	瞬雪斬(しゅんせつざん)	↓↙←+AorB
	氷鏡(ひょうきょう)	←↙↓↘→+C
	垂斬(しずりぎり)	(接近)→↘↓↙←+C
超	雪風巻(ゆきしまき)	↓↙←↙→+AB
	(追加1)	(2発目以降)↓↘→+B
	(追加2)	(2発目以降)↓↘→+C
潜	真・雪風巻(しん・ゆきしまき)	↓↙←↙→+B

素手必殺技

	技名	コマンド
	垂斬(しずりぎり)	(接近)→↘↓↙←+C

一条あかり

キャラクターイメージと技性能の融合が高レベルでなされており、間違いなく屈指の名作キャラだ。

担当：珈琲ふりーく



基本の動き

あかりはなかなか性能が良く、自在に闘うことができる。その中でも得意分野は空中戦で、ジャンプK、バックジャンプ強斬り、空中投げといったところは大活躍してくれるぞ。B+Cや星の巡り、といった地上対空技も持っており相手のジャンプは怖くない。

問題は跳んでくれない相手だが、遠間からの天空で嫌がらせをしたり、全キャラ中トップクラスの機動力を生かして相手をかき回していきたいところ。そうすれば自然に、あかりの弱点のリーチの短さを補うことにもなるぞ。


空中戦は最強クラス。

泥田坊の追加入力

追加入力をすることで、真価を発揮する泥田坊。この追加入力は、大きく分けて3種類存在する。

●**鞠転げ**

泥田坊AorBの着地後、Aボタン押しっぱなしでそのままの方向に、Bボタン押しっぱなしで逆方向にしばらくの間転がり続けることができる。泥田坊で着地できなくてはならないので、ガードされると鞠転げは出すことができない。Aボタン押しっぱなしから、Bボタン押しっぱなしで、正方向から逆方向への方向転換は可だが、その逆は不可だ。


泥田坊AorBからAorB押しっぱなしで転がり続けることができるぞ。

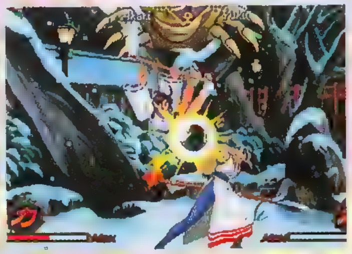
転がっている最中は攻撃判定は持っていないが、ボタンを離してバウンドの状態になれば、鞠放りや鞠落としを出すことができるぞ。

●**鞠放り**

泥田坊Cの落下中や、泥田坊AorBの着地後、技の踏みつけから出すことができるフエイント技。鞠落としを出すと危険な状況で使うと良い。

●**鞠落とし**

鞠放りと同条件時に出せる奇襲技。鞠落としから、力のあかりはジャンプ攻撃を出せるが、技のあかりは出せない。


力の泥田坊Cはガードorヒットさせないと追加入力できない。

技のあかり

連殺斬は立ちA・A・立ちBが、最も扱いやすくおすすめだ。ヒットしていれば、キャンセル清姫がほぼ連続技となり、しかもレバー上Cのダウン攻撃まではいるので大ダメージを狙うことができるぞ。ゲージが溜まっていれば、清姫の代わりに六合でキャンセルをかけてやれば、さらに大ダメージとなる。

清姫は単体でも、相手の起きあがりに重ねたり（ジャンプされると逃げられる）、弾きを入力した相手に入れたりといった感じで、積極的に狙っていこう。

あと、注目すべきは踏みつけだ。ジャンプCからキャンセルで出せる上、踏みつけ後鞠放りや鞠落としまで出すことができる。


技の主力となる清姫。

力のあかり

清姫の発生が技に比べ遅くなり、強攻撃キャンセルで連続技にならない。強攻撃キャンセル六合は健在だ。星の巡り昇華六合や百鬼夜行といったところはゲージを一本近く持っていくので、一発逆転を狙っていこう。

ゲージがないときの連続技は強攻撃キャンセル天空や、しゃがみ弱斬り×4といったところだ。しゃがみ弱斬り連打は連打より、一発一発タイミング良く押していくほうがよいだろう。

あかりは一撃離脱キャラではあるが、恐ろしいほど色々なことができるキャラだ。相手を翻弄することを第一に考えていくと、面白いし、強くもなれるぞ。


護り人形は一回分の打撃ダメージを半減してくれる。時間で切れるぞ。


変化人形で相手に変身しても、必殺技は出すことができない。

一条あかりコマンド表

武器あり必殺技

	技名	コマンド
	式神・天空(しきがみ・てんくう)	↓↘→+AorB
	劾鬼・泥田坊(がいき・どろたぼう)	→↓↘+AorBorC
	明流・鞠転げ(めいりゅう・まりころげ)	(泥田坊接地後)AかBを押し続ける
	明流・鞠放り(めいりゅう・まりほうり)	(泥田坊接地後)↑方向+C
	明流・鞠落とし(めいりゅう・まりおとし)	(泥田坊接地後)↓方向+C
	劾鬼・清姫(がいき・きよひめ)	→↘↓↙←+A
	天文・星の巡り(てんもん・ほしのめぐり)	↓↑方向+C
	護り人形(まもりひとかた)	→↘↓↙←+B
	変化人形(へんげひとかた)	→↘↓↙←+C
超	式神・六合(しきがみ・りくごう)	↓↙←↙→+AB
潜	劾鬼・百鬼夜行(がいき・ひゃっきやこう)	→↘↓↙←→+B

武器あり特殊入力技

	技名	コマンド
	符呪・唱閃(ふじゅ・しょうせん)	←+B
	明流・踏みつけ	(空中)↓方向+C
	天文・堕つる宿曜(てんもん・おつるすくよう)	(空中接近)↑以外+B

素手必殺技

	技名	コマンド
	式神・天空(しきがみ・てんくう)	↓↘→+AorB

素手特殊入力技

	技名	コマンド
	符呪・唱閃(ふじゅ・しょうせん)	←+B
	明流・踏みつけ	(空中)↓方向+C

鷲塚慶一郎

溜めにこだわらずにダッシュとジャンプで縦横無尽に駆けめぐれ。

担当：MVP



一撃必殺の突き、これが鷲塚の良さ、ひいてはキャラの特徴と言えるだろう。

ただそれはすべてではない。突きを生かすためのもの、鷲塚で言うと蹴り技や狼牙をうまく使っていくことでさらに完成された鷲塚に近付くことができるはずだ。ただし注意したいのが、「溜めキャラ」というところ。溜めキャラだが無理に溜めを作っていくのはかなり危険。相手に間合い調節や攻め込むきっかけを与えやすいからだ。

常に溜めは意識しつつも、ダッシュやジャンプをどんどん使っていくのが良く、その行動の間に溜めるわけだ。



基本は技の間に溜める。常に溜めるのは危険だ。

とにかく溜めるタイミングが難しいキャラなので実践でいろいろ試していってもらいたい。

必殺技フォロー

溜めについては個人のセンスに頼るところが多いので一概にこの技はこう使え!!というのは難しいが、溜めがもしできているのなら以下の技を使っていこう。

●虚空殺

早めに強で出して対空にする。かなり信頼でき、「力」ならばかなり大ダメージを奪える。この後↘Bで追い打ち攻撃が入るぞ。遠い時はダッシュから追い打ちだ。



↘Bの追い打ちはいろいろなところで確定するぞ。

●疾空殺

弱で使って対弾き用の技とするといい。飛び道具で牽制という考えも浮かぶが、スキが若干あるのであまりおすすめはしない。

●狼牙

体当たりを仕掛ける技。この後の派生があるのでどんどん使っていきたい。特に「力」ならば昇華で一気に体力一本奪えるので切り札となる。この技は発生が早いので、返し技として使っていってもいい。

追加入力その1はそのまま突き技を出す。ここからでも昇華にいけるぞ。ただしガードされるとスキは大きいのでヒット確認は忘れずに。

追加入力その2は空中からの突きで、しゃがみガード不能だ。ガードされたとしても投げ以外の返し技はくらわないので、弾きを置いておいたり、そのままこちらが投げに行ったりするといい。

追加入力の利点は、狼牙からかなりディレイをかけて出していける点だ。この場合でも連続技になるので（あまり にも遅いと無理）、狼牙のヒット確認からヒットしていればその1→昇華、ガードされていたらそのままやめたりその2に派生していったりと応用がきくのである。

そのままやめた場合は投げや↘Cで下段を狙うといいだろう。



狼牙→真・狼牙が超オススメ。「力」の最終兵器だ!!

●俊殺

溜め技ではないがまとめてフォローしておこう。

主に使用するのは弱で中距離から牽制するか近距離でケズりで使う。

ただ、あまり使いすぎると弾かれてしまうので、タイミングをバレないようにするのが大切。逆に弾きを誘ってダッシュ投げもいいだろう。

俊殺は単体のダメージが小斬り程度なので、毎回追加入力をしてよりダメージを奪っていくといいぞ。

天然理心流の狙い

さて、鷲塚で大ダメージを奪うにはどうしたらいいか?

まず力の場合。この時は強斬り→狼牙・追加その1→真・狼牙である。相手のスキにはもちろん、狼牙からのヒット確認でどこからでも狙えるようになりたい。

次に技の場合。この場合は連殺斬で弱→弱→強→真・狼牙と、屈み蹴り→屈み弱斬り→強斬り→真・狼牙を狙う。特に屈み蹴りは下段なので是非覚えたい。屈み蹴り→屈み弱斬りは目押しでかなり難しいので要練習だ。

流れを握る

対戦の基本コンセプトは、俊殺による牽制からスタートする。ここで様子を見つつ溜めるか、狼牙による奇襲、もしくはダッシュやジャンプで攻撃に移ろう。

ダッシュからは、投げと↘C(下段)、そしてジャンプC(下段)、そして昇りジャンプC（中段）、「技」ならば屈み蹴りや弱斬りからの連続技を狙うといいだろう。



昇りジャンプ蹴りはしゃがみガード不能。どんどん使おう。

ジャンプ攻撃はダメージ重視の強斬り、判定が強く下方向の蹴り、そして空対空の弱斬り、このすべてを使いわけないといけない。メインは強斬りとするといい。

とにかくダッシュからの攻めが重要なので各自戦法を確立していってみよう。

武器あり必殺技		
	技名	コマンド
	疾空殺（しっくうさつ）	←方向タメ→方向＋AorB
	虚空殺（こくうさつ）	↓方向タメ↑方向＋AorB
	狼牙（ろうが）	←方向タメ→＋C
	（追加1）	（狼牙後）↓↘→＋C
	（追加2）	（狼牙後）＋↓↙←C
	俊殺（しゅんさつ）	↓↙←＋AorB
	（追加）	（俊殺HIT後）AorB連打
超	真・狼牙（しん・ろうが）	↓↙←↙→＋AB
潜	最終・狼牙（さいしゅう・ろうが）	↓↙←↙→＋B（溜め可）

鷲塚慶一郎コマンド表

天野 漂

攻めては少ないが、防御から一発逆転できる、とんでもないパワーキャラ、それが天野だ！

担当：桃

いつでも相手になるぜ



見た目の印象とは違い、1、2を争うほどのパワーキャラである、天野漂。パワーキャラであるがために、剣質選択は悩むところ。持っている攻撃力を増大させるか、手数を増やしてダメージ源を増やすかだ。

実は守りが堅いんです

豪快な技を多く持つ天野は、相手のガードなどおかまいなしに、強力な技で攻めていく感じがある。しかし、実際には強力な技ほど隙が大きく使いづらい。

そのいい例が強斬り（Bボタン）を使った攻撃で、ほとんどの攻撃に隙ができるようになっている。空振りしたときが悲惨で、いかにも「反撃してください」と主張している隙を生んでしまう。この隙はジャンプ強斬りにもあり、外したときはもちろん、ヒットさせても多少の隙が生じるほどだ。よって、ジャンプ強斬りからの連続技はないものと考えてほしい。

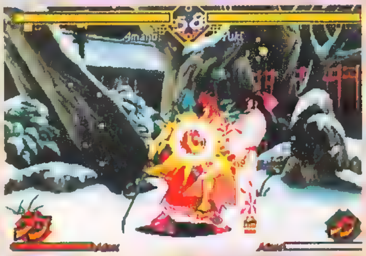


ジャンプ強斬りも、外すと着地に隙ができてしまう。危険だ！

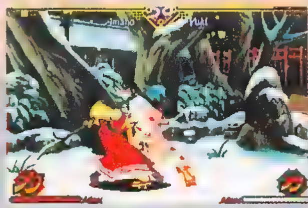
無理に攻めると隙が生まれてしまうならば、どうやって闘うのか？実は、守りを固め、一発逆転を狙うのが彼の闘い方なのだ。守りの要となるのが、高飛車と桂馬の高上がり。

高飛車は投げ、下段、飛び道具以外の攻撃を受けると自動的に反撃し、ヒットすれば相手がよろけるようになっている。

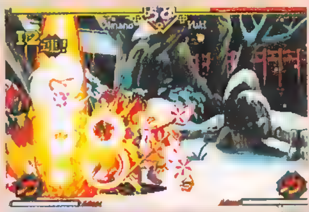
このよろけに追い打ちを入れることができ、強力な連続技が考えられるぞ。現在では高飛車→雀刺し→（昇華）盤上此の一手〝と金〟が最高連続技と考えられる。昇華は力のみなので、技の場合には、雀刺しが限度だ。



相手の攻撃を受けた後、背後に回って一撃を与える、高飛車。当たるとよろけるので、その隙に…、



雀刺しなどが入るぞ。剣質力ならばさらに…、



昇華（超必殺キャンセル）を使って、〝と金〟が連続に！

高飛車は外すと隙が大きいので、博打要素の高い技と言えよう。だが、そこが天野らしいので、ぜひ使ってほしいぞ。

桂馬の高上がりは飛び道具を返す技だが、対空技としての性能が高い。だが、無敵などはないので、多少の先読みが必要になる。当たればダメージが半端ではないので、狙ってみてほしい。

[illegible]おしえてやろうか?

●穴熊のふんどし脱ぎ

穴熊〝九手詰め〟の最後に追加入力することによって、この技がでる。

穴熊のふんどし脱ぎは出るのが遅いが、中段攻撃になっているので、居飛車穴熊〝九手詰め〟がガードされた場合でも出す価値はあるぞ。ただし、穴熊のふんどし脱ぎもガードされた場合には反撃を受けるので、出すか出さないかは読み合いとなる。

●必至～詰み！

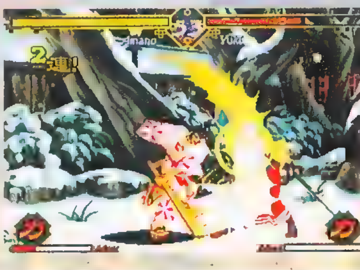
武器を大きく振りかぶり、力一杯に叩きつける必殺技、必至。この技はボタンを押し続けることによって、攻撃力がアップするのだ。

攻撃力は2段階ほど変化し、最後まで溜めるとガード不能技となる。また、相手がガードしようとしていれば、よろけとなるので、追い打ちを出すことも可能だ（回復される可能性もあるが）。

しかし、あまりにも溜め時間が長いので、今のところ使い道が見つからない。

詰み！は狙いにくいが、ノーマルの必至は、意外と使える。必至は出るまでが遅いが、隙はほとんどないので、そこからの連続技も存在する。現在は必至→弱斬り、必至→居飛車穴熊〝九手詰め〟などが狙えるぞ。

直接当てるのは難しいので、相手の起き上がりに重ねるなど工夫しよう。



出るまでが遅いが、隙が少ないため、ここから連続技を狙うことも可能だぞ。

●将棋倒し

相手の胸ぐらをつかみ、頭突きを3発入れるコマンド投げ。間合いがそれほど広くないので、直接狙うのは難しいが、通常技から連続技として狙う方法がある。連続技に使う通常技は、立ち弱斬り、立ち強蹴りのどちらかだ。ほかにキャンセルできる通常技はあるが、連続技にならないので、狙わないのが無難だろう。

武器あり必殺技

	技名	コマンド
	雀刺し（すずめざし）	→↙→＋AorB
	居飛車穴熊(いびしゃあなぐま)〝九手詰め〟	Aボタン連打
	穴熊のふんどし脱ぎ	（居飛車穴熊中）↓↘→＋B
	必至(ひっし)	→↘↓↙←＋B
	必至～詰み！	（必至入力後）Bボタン押し続ける
	高飛車（たかびしゃ）	→↘↓↙←＋C
	将棋倒し	（接近）↘↘＋C
	桂馬の高上がり（けいまのたかあがり）	→↓↘＋C
超	盤上此の一手(ばんじょうこのいって)〝と金〟	→↘↓↙←×2＋AB
潜	盤上此の一手(ばんじょうこのいって)〝飛車〟	→↘↓↙←×2＋B
潜	盤上此の一手(ばんじょうこのいって)〝角行〟	→↘↓↙←×2＋A

素手必殺技

	技名	コマンド
	居飛車穴熊(いびしゃあなぐま)〝三手詰め〟	Aボタン連打
	将棋倒し	（接近）↘↘＋C
	桂馬の高上がり（けいまのたかあがり）	→↓↘＋C

天野漂コマンド表

李烈火

恐るべき攻撃力は中国4千年の業なのか、彼の才能なのか…。

担当：大僧正　桃



連殺斬で攻め抜け！

前々から説明しているように、李烈火で遊ぶならば、剣質選択ではぜひ「技」を選んでほしい。連殺斬の種類が半端ではないので、ほかのキャラにはない楽しみ方ができるはずだ。

ということなので、今回は「技」を中心とした、李烈火の使い方を説明しよう。

冴える体術

李烈火の基本コンセプトは「手数で勝つ」であり、超攻め攻めキャラといえる。このキャラには「後退」の文字は似合わないので、攻めが苦手な人には不向きだろう。

攻撃の基本となるのは、「技」特性の連殺斬だ。主に使っていくのがAAB↓C↓Cのコンビネーション。下段が混ざるので、なかなか使い易い。李を使うならば、この連殺斬は必須だ。また、最後の↓Cにキャンセルがかかるので、龍槌旋などにつなげていこう。

相手が下段をガードするようになったら、最後の↓Cを→C（龍砕落）に変えて、中段攻撃でガードを崩そう。2つを使い分けることができれば、相手は嫌がるはずだ。

ジャンプからの攻めには、無影脚を混ぜてもいいだろう。無影脚は低空で出すことができるので、中段攻撃のように使うことが可能だ。しかし、ガードされたときの隙は致命的なので、使いすぎるのも問題あるぞ。



無影脚は低空で出せるが、ガードされると反撃確定だ。

4千年の技

●炎扇翔（追加入力）

炎の攻撃で上昇する、炎扇翔。この技の追加入力は、宙に浮かせた相手を地面に叩きつける蹴りを出す。

この追加技は炎扇翔の2段目以降ならいつでも出せるので、↓Bを連打しているだけで簡単に出せる。だが、1段でも段数を増やしたいのならば、炎扇翔の最後にタイミングよく出していきたい。

炎扇翔は基本で3段、示源のような大型キャラには5段技となる。追加技で、プラス1段を狙っていこう。

●炎龍擺尾（追加入力）

炎をまとった扇子を振りかざしながら突進していき、相手を燃え上がらせる技。この炎龍擺尾を強（B）で出した場合には、追加攻撃を出すチャンスがある。

この追加攻撃は強炎龍擺尾がヒット（ガード可）した場合にしか出せない。だが、入力したところで連続ヒットしないうえ、ガードされると隙が大きいので、ただ出せばいい技ではない。考えて使う必要のある技だ。



今のところ使い道が思いつかない、炎龍擺尾。もうちょい待ってね。

●霞（火影、焔群、旋風、龍砕落）

攻撃を避けることができる緊急回避技、霞。霞の最中にボタンを押すことによって、何種類かの攻撃を出すことができるのだ。

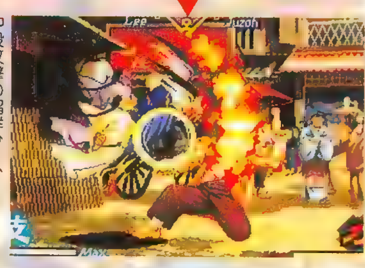
火影は最もオーソドックスな攻撃で、キャンセルで龍槌旋などに繋げることができるので、使いやすい。

焔群は龍槌旋に似た、中段攻撃になっている。キャンセルできないが、隙が少ないので、ヒット後投げや中、下段に揺さ振ったりできるだろう。

旋風は下段攻撃になっているので、焔群との2択攻撃となるぞ。また、旋風後追加入力で龍砕落が出せる。これは中段攻撃になっているので、下段↓中段といったコンビネーションが可能だ。



完全無敵の霞で避けてから…、



中段攻撃の焔群か…、

旋風からの追加入力は、コマンド表には龍砕落だけとなっているが、実は↓C↓Cや↓C↙C、↓C龍砕落といったコンビネーションもある。龍砕落とうまく使い分けて、2択をかけていこう。

●息吹

スタートボタンを押すことによって出る挑発。普通は意味ないものだが、李は押し続けると体力が回復していくのだ。なかなか便利そうだが、非常に遅いので、使う機会は少なそうである。

●龍槌旋

前号では中段攻撃と紹介したが、発売バージョンでは、しゃがみガードできるようになった。残念である。



下段攻撃の旋風の2択がかけられるのだ。使いこなせれば、かなり強力だ。

李烈火コマンド表

武器あり必殺技

	技名	コマンド
	龍槌旋（りゅうついせん）	↓↙←+C（連続3回入力）
	炎扇翔（えんせんしょう）	→↓↘+B
	（追加）	（炎扇翔中）↓+B
	炎龍擺尾（えんりゅうはいび）	→↘↓↙←+AorB
	（追加）	←↙↓↘→+B
	無影脚（むえいきゃく）	（空中）↓方向+C
超	奥義・炎龍転身（おうぎ・えんりゅうてんしん）	↓↙←↙→+AB
潜	秘奥義・蒼天無影脚（ひおうぎ・そうてんむえいきゃく）	↓↙←↙→+B

武器あり特殊入力技

	技名	コマンド
	霞（かすみ）	A+B
	火影（ほかげ）	（霞中）AorBorC
	焔群（ほむら）	（霞中）↓↙←+B
	旋風（せんぷう）	（霞中）↓方向+C
	龍砕落（りゅうさいらく）	（旋風後）→+C
	息吹（いぶき）	挑発中スタート押しっぱなし

素手必殺技

	技名	コマンド
	龍槌旋（りゅうついせん）	↓↙←+C
	無影脚（むえいきゃく）	ジャンプ中、↓方向+C

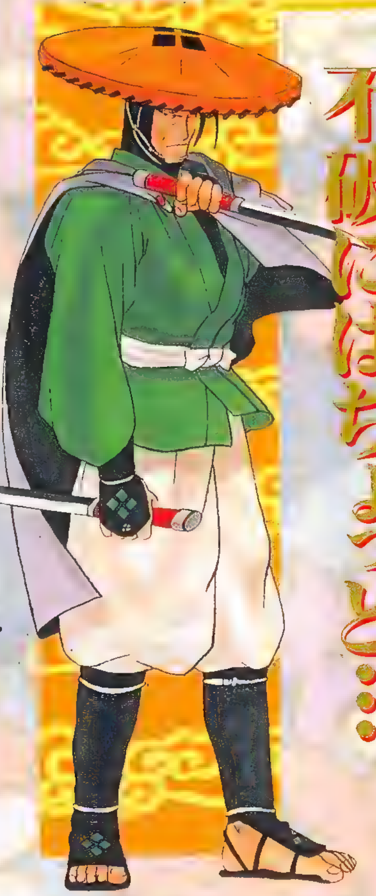
素手特殊入力技

	技名	コマンド
	息吹（いぶき）	挑発中スタート押しっぱなし

斬鉄

必殺技を把握して参戦すべし。

担当：借金



斬鉄のスタイルは忍術。剣士と呼んでいいのか困るところだが、格好いいのでOK。忍術主体の剣技で「攪乱」というものを相手に教えてやろう。

必殺技の性能は○

●**流影陣**

自分の目の前に刀の軌跡を残し攻撃する技。弱ならば小さいが早く、強ならば遅い代わりに大きい軌跡を描く。技の出が早いので連続技兼攻めの主軸。

飛び道具を跳ね返すこともできるのでかなり主戦力だが、力は弱でも出るまでが遅いので難しい。



技ならば超基本になる流影陣。

●**流影刃**

流影陣から追加入力する技。弱よりも強のほうが横に長い。ガードされると若干隙があるが、リーチがあるので中間間合いでも活躍する。技なら相手に当たらなくても出すことが可能。

●**鋼断ち・改**

刀を振り、大きい波動を出す飛び道具。力ならダメージ＋端まで飛び、技なら途中で消えるものの速い。ちょうど影二でいうところの斬鉄波がこの技。この名前に出てくる斬鉄ってまさか…。

●**朧斬り**

空中に攻撃しながら蹴り跳んでいく対空兵器兼連続技用必殺技。対空性能は出てしまえば強いという感じなので早出しがメイン。連続技なら弱攻撃からもつながる。見た目の使い方はこんな感じだが、この技は気絶値が高いので狙うべき技の1つ。

ヒットした後は前斜め下Bでの追い打ちが決まるが、後述する水面隠れのポイントでもある。



連続して入れば3回で気絶する。

●**天魔脚**

空中から相手を強襲する蹴り技。しゃがみガードを崩す特徴もある。

ジャンプ中ならどこでも出すことができ、相手を跳び越してからも相手に向かって使うことができる。この技を出した後は追加入力で回転蹴りに移行できる。ヒットすればダウンを奪える。

●**骸縫い**

空中から地面に手裏剣を投げつける技。弱なら目の前に、強なら遠距離に放つ。地上にいる相手にしか効果がないので足止めに使うのがいいが、弱は着地の隙がまったくないため連続技になったり固めが続行したりする。

●**天魔落とし**

相手をマントで包み込み空中から地面に叩きつけるコマンド投げ。この技も決めた後が水面隠れポイント。密着Cから連続技になるなど、投げ間合いはそれほど短くないが、入力の関係上ダッシュからはやや投げづらく感じるかもしれない。少し慣れが必要だ。

●**水面隠れ**

一定時間画面から姿を消す技。まったく見えないといっても過言ではないくらい消えているので相手だけでなく自分もキャラがどこにいるのか理解する必要がある。

●**気孔砲**

影二が使う気孔砲とほぼ同じと思ってもらえばいい。力ならここから蟷螂双刃につないでいくことができる。

●**蟷螂双刃**

相手に向かって突進していく超奥義で、基本は4ヒットする。連続技用で、力なら前述したとおり気孔砲からつながる。おもしろいのはこの技がヒットした後3段目までなら追加入力で技が増えること。B入力ならさらに3段、C入力なら5段増える。B入力で増えた3段も2段目までならさらにB入力することでフィニッシュへ、C入力も4段目までにもう一度入力すればフィニッシュへと続いていく。つまり、2分岐追加3段超奥義なのである。



ちゃんとフィニッシュしないともったいない。

●**霞斬り**

走りながら刀を振り下ろす特殊入力技。影二のそれよりも豪快で隙が大きい。そのかわり判定は中段、キャンセルもかかるのでメリットはある。

技ならばつなぎ力なら弾け

技を選んで闘うならば通常技のルートが重要。最初でもこれだけは押さえておきたい。

●**A→A or A→下A**

キャンセル可能。ガードされたなら弱流影陣、ダメージをとるなら朧斬りという感じで必殺技につないでいく。ダウンさせたくないなら流影陣か気孔砲につなごう。

●**A→A→B**

キャンセル可能。主に連続技で大ダメージを狙うときに使う。蟷螂双刃（超必殺技）も決まるので最低限ここまでは押さえよう。

力での狙いは蟷螂双刃につなぐこと。そこで、

●**弾き→A→気孔砲→蟷螂双刃**

を頭に入れながら闘おう。



気孔砲はキャンセルが遅いとダウンしてしまうので注意。



弾いたら出の速い弱攻撃からキャンセルして一気に体力を奪え。

斬鉄コマンド表

武器あり必殺技

	技名	コマンド
	流影陣（りゅうえいじん）	↓↘→＋AorB
	流影刃（りゅうえいじん）	（流影陣中）↓↘→＋AorB
	鋼断ち・改（はがねたち・かい）	→←↙↓↘→＋B
	朧斬り（おぼろぎり）	→↓↘＋C
	天魔脚（てんまきゃく）	（空中）↓方向＋C
	（追加）	（天魔脚HIT中）↓方向＋C
	骸縫い（むくろぬい）	（空中）↓↘→＋AorB
	天魔落とし（てんまおとし）	（接近）→↘↓↙←＋C
	水面隠れ（みなもがくれ）	←↓↙＋A
	気孔砲（きこうほう）	↓↙←＋B
超	蟷螂双刃（とうろうそうじん）	↓↙←↙→＋AB
	（追加1）	（蟷螂双刃中）↓↘→＋B
	（追加2）	（蟷螂双刃中）↓↘→＋C
	（追加3）	（追加1HIT中）↓↘→＋B
	（追加4）	（追加2HIT中）↓↘→＋C
潜	闇狩り（やみがり）	→↘↓↙←×2＋B

武器あり特殊入力技

	技名	コマンド
	霞斬り（かすみぎり）	ダッシュ中B

素手必殺技

	技名	コマンド
	朧斬り（おぼろぎり）	→↓↘＋C
	天魔脚（てんまきゃく）	（空中）↓方向＋C
	（追加）	（天魔脚HIT中）↓方向＋C
	天魔落とし（てんまおとし）	（接近）→↘↓↙←＋C
	水面隠れ（みなもがくれ）	←↓↙＋A

神崎十三

必殺技の中に特殊中段が多いのがヒソカなウリだ。

担当・田渕健康



投げに生きるか殴りに生きるか

かくして、今回めでたく全技のコマンドが公開となったワケだが…って、実際の所、十三の未公開技は全部追加入力系で、新しい技が増えたわけではない。

しかし、今回公開された追加コマンドは、どちらも十三の爆発力を引き出すために必要なファクターだ。

十三を使っていて「何かこのコマンド投げ減らないな～」「超必減らねぇ」といぶかしげに思われていた人も多かったと思うが、この追加入力を入れるだけで大幅パワーUP。

「富嶽」の3段目の後に激震で追い撃ちすれば、ゲージの4分の1は持っていけるって寸法だ。

追加入力は最初のコマンドを入れた後、1テンポおいてから、相手キャラが落ちてくるのを見計らってタイミング良くポン、ポンと入れないとスカってしまうぞ。

入力が早すぎると、2段目が抜けて3段目だけしか当たらなかったり、遅すぎると追加入力が発動しなかったりするので、ちいとばかし練習して確実に仕留められるようにしておこう。

超奥義「乱目・大激動」の追加コマンドは、相手に走っていって、接触すると同時ぐらいのタイミングで入力すること。ガードされても削りの量は凄いので、最後のトドメに最適だ。

接近戦の要、コマンド投げのパワーアップがなされたわけだが、十三には金剛重墜（弱は中段ガード不可）、激震（強は下段ガード不可）と、ガードの揺さぶりが可能な打撃必殺技も備わっている。

打・投を攻めパターンの中にバランス良く組み入れて闘って、巧妙たるパワーキャラを目指そう。

立ち強斬りがヒットすると相手は「よろけ」状態になるのも注目。一瞬の好機を逃さず活路を開こう。



1・大激動最終乱舞は削り優秀。最後が中段なら言うこと無しだったのだが。

	技名	コマンド
	激震(げきしん)	↓↘→+AorB
	轟弾衝(ごうだんしょう)	A～Dボタン一つを2秒以上押す
	富嶽(ふがく)	→↘↓↙←+B
	(追加1)	(富嶽後)↓↘→+B
	(追加2)	(追加1後)↓↘→+B
	金剛重墜(こんごうじゅうつい)	↓↘→+AorB
超	刮目・大激働(だいげきどう)	↓↙←↙→+AB
超	(追加)	(大激働中)↓↘→+B
潜	刮目・超激働(ちょうげきどう)	(接近)→↘↓↙←×2+B

武器あり必殺技

神崎十三コマンド表

玄武の翁

はっきり言う、翁をプレイするのは、最低でも他キャラを1キャラ覚えてからだ。

担当：P・つかあん・鈴木



じじいの部屋

マニアの部屋へようこそ。逆境に負けず、がんばっていきましょうね（担当Pより）。

翁を使う人は、とりあえず今のところは剣質・技のほうがいいようだ。うまく連続で竿をつなげて、ガード不能の「大物じゃあ」を狙っていこう。亀をメインに使おうとしている人、その戦法だとハマってしまいますよ。注意。

●亀笠(きぼく)

放物線を描くように亀が飛び出した後、地面に着地した亀は歩き出す。亀の進行方向は、A、Bは前でCは翁方向。A、Bはどちらも攻撃判定を持ち、Bの大きな亀（大五郎）はダウン効果を持つ。

Cで出すと、何と相手すらも体力を回復させることのできるスッポンが登場する。自分を回復させるために使ったり、相手を誘う用途に使う。

ちなみに、A・Bの亀は連続技以外の使い道は見つかっていない。ランダムでスピードの速い亀がでるようだが…。

●亀舞・地(かめまい・ち)

いわゆる突進技。小は連続技用に、大は…ちょっと？

レバーを左右に入力すると、突進するスピードを変えられる。ガードされてしまったときはなるべく相手と離れていくように動いていこう。

ちなみにダウン攻撃の性能も密かに持っていたりする。

●亀舞・天

こちらは中段攻撃。ダメージは大きくないが、ガード方向を見切られることはまずないので多用していいだろう。



ガードが固い相手には釣果大良。1Rで6回を目標としよう。

●釣果(ちょうか)大良

ガード不能技。主にAを使っていく。中距離で相手が立ちガードすると読んだときにBで出してもいいが、空振りするとそれはすなわち死を意味するので乱用は控えたい。



下段技キャンセルで使うと有効な亀舞・天。

●無功用(むくゆう)

今のところ忘れたほうが吉。

	技名	コマンド
	亀笠(きぼく)	↓↘→+A
	亀笠(きぼく)	↓↘→+B
	亀笠(きぼく)	↓↘→+C
	亀舞・地(かめまい・ち)	→↘↓↙←+AorB
	亀舞・天(かめまい・てん)	→↘↓↙←+C
	釣果大良(ちょうかたいりょう)	→↓↘+A
	釣果大良(ちょうかたいりょう)	→↓↘+B
	釣果大良(ちょうかたいりょう)	→↓↘+C
	無功用(むくゆう)	↓↓+C
超	玄武の咆吼(ほうこう)	→←↙↓↘→+AB
潜	玄武の怒り	→←↙↓↘→+B

武器あり必殺技

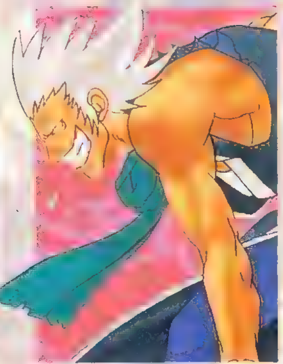
玄武の翁コマンド表

紫鏡

これでも元新撰組

武器は投げて落として拾ってブッ刺すもの。

担当：ぴぐ



紫鏡は特殊な武器を持っているので、いかにもその武器をメインに…という雰囲気だが、実のところは、斬肉鎌鼬が非常に強いので、残念ながら（?）メインはそちらのほうになる。禿鷲や廻転肝えぐりといった技は、どちらかというと嫌がらせ的な感覚で使っていくほうが効果的だ。

小の斬肉鎌鼬からはダウン攻撃（↑+B）が入り、ダウン攻撃中にレバガチャ（言うまでもないだろうが、レバーをガチャガチャと高速かついい加減に動かしまくること）すると、狂行・臓物探りという特殊な動作になる。これでダウン攻撃のヒット数、攻撃力がアップするぞ。



ダウン攻撃にいくときは、狂行・臓物探りだ。ゲージも増える。

追加入力に注目

●啄み

禿鷲中に追加入力することで、放った武器が上昇した後急降下する。このときは、しゃがみガード不可の中段攻撃になるのだが、ヒット、ガードを問わず武器を落としてしまうのがいただけない。

武器が飛んでいる間はいつでも啄みを入力することができるので、出すタイミングを変えてうまく当てるようにしたいところだ。



頭上めがけて禿鷲から啄み。

●廻転肝えぐり（追加）

廻転肝えぐり中に、ボタンを連打することでリーチを伸ばすことができる。出したボタンと連打するボタンは対応しているので、小の肝えぐりのときはAボタンを連打。

ただしリーチが長くなる分スキは大きくなるので、使いどころに気を付けよう。

●地舐め滑り

ダッシュで移動する技で、低い姿勢で移動できる。さらに相手をすり抜けて背後に回ることもできるので、そこからコマンド投げの無慈悲刺しなどを狙える。素手状態でも使えるので、急いで武器を拾いにいこう。

武器あり必殺技

	技名	コマンド
	禿鷲（はげわし）	↓↙←+AorB
	啄み（ついばみ）	（禿鷲中）↑+B
	廻転肝えぐり（かいてんきもえぐり）	→↓↘+AorB
	（追加）	（廻転肝えぐり中）AorB連打
	地舐め滑り（ちなめすべり）	→←→+C
	斬肉鎌鼬（ざんにくかまいたち）	←↙↓↘→+AorB
	斬肉大鋏（ざんにくおおばさみ）	（空中）↓↙←+B
	無慈悲刺し（むじひさし）	（接近）→↘↓↙←+C
超	迷鏡死衰・狂喜（めいきょうしすい・きょうき）	↓↘→↓↘→+AB
潜	迷兇死衰・凶飢（めいきょうしすい・きょうき）	↓↘→↓↘→+B

武器あり特殊入力技

	技名	コマンド
	凶行・臓物探り（きょうこう・ぞうもつさぐり）	ダウン攻撃中にレバガチャ!!

素手必殺技

	技名	コマンド
	地舐め滑り（ちなめすべり）	→←→+C

紫鏡コマンド表

直衛示源

パワーキャラと思いきや…

その風貌から「デカニブ系の投げキャラ」と思われている示源。でも、実際は…。

担当：ERS-N,O



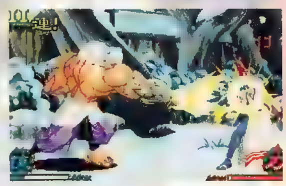
力より技!!

●白虎爪

軌跡を残しながら腕を振り下ろす技。Aだとその場だが、Bで出せば少し前進しながら出すようになり、2ヒット技となる。至近距離でガードされると反撃されてしまうので、先端をかすらせるように使おう。連殺斬からキャンセルで出せば、空振りしたり途中からガードされるようなことはない。この技は昇華に対応。

●烈咆吼

腕を斜め下に突き出す技。ヒットorガードさせたときに限り、ダウンを奪える追加入力技に派生させることができる。ここまで出し切っていれば間合いがかなり離れるので、ガードされても反撃ナシ。



「レバー後ろ+A →A×2キャンセル烈咆吼（+追加）→ダッシュ後立ちC（追い打ち）」が示源の基本連続技だ。

●絶咆吼

烈咆吼を斜め前方に突き出す技を絶咆吼という。一見して対空技のように見えるが、出が遅いのでイマイチ使えない。跳び込んできた相手を当て身で返し、そこに追い打ちとして出すといい。攻撃力はかなり高い。

●砕拳・猛虎爪

レバー後ろ+Bで出せる特殊技。攻撃の発生が遅いものの、なんと出掛かりの上半身に「打撃防御」効果がついている。相手の足払いが届かないくらいの中間間合いで使っていこう。

●翡翠砕

コマンド投げ1。つかみモーションありで、スカリモーションもある。そのぶん、投げ間合いは後の金剛砕よりも少しだけ長い。さらにボタンを押したままで、つかむ前の溜めを持続させることができるぞ。

●金剛砕

コマンド投げ2。つかみモーションなしの、スカリモーションあり。翡翠砕と違ってコマンドが成立したつぎの瞬間には相手をつかめるが、こちらのほうが投げ間合いが短い。また、連続技にも導入することができる（ヒット表示はなし）。

●因果応報

示源の超奥義である因果応報はコマンド投げ。力では白虎爪に昇華でこの技につながる。失敗時はもちろんスカリポーズが出てしまうので注意。

武器あり必殺技

	技名	コマンド
	白虎爪（びゃっこそう）	↓↙←+AorB
	烈咆哮（れつほうこう）	→↓↘+A
	（追加）	（烈咆哮HIT後）A連打
	絶咆哮（ぜつほうこう）	→↓↘+B
	（追加）	（絶咆哮HIT後）B連打
	翡翠砕（ひすいさい）	←↙↓↘→+C
	金剛砕（こんごうさい）	（接近）→↘↓↙←→+C
超	因果応報（いんがおうほう）	→↘↓↙←×2+AB
潜	不倶戴天（ふぐたいてん）	→↘↓↙←×2+B

武器あり特殊入力技

	技名	コマンド
	砕拳・猛虎爪（さいけん・もうこそう）	←+B
	砕脚・突角（さいきゃく・とっかく）	（ダッシュ中）C
	瑠璃砕（るりさい）	（空中接近）↑以外+BorC

素手必殺技

	技名	コマンド
	烈咆哮（れつほうこう）	→↓↘+A
	絶咆哮（ぜつほうこう）	→↓↘+B
	翡翠砕（ひすいさい）	←↙↓↘→+C
	金剛砕（こんごうさい）	（接近）→↘↓↙←→+C

素手特殊入力技

	技名	コマンド
	砕拳・猛虎爪（さいけん・もうこそう）	←+B
	砕脚・突角（さいきゃく・とっかく）	（ダッシュ中）C
	瑠璃砕（るりさい）	（空中接近）↑以外+BorC

直衛示源コマンド表

幕末蒼龍伝 参の回

今回は主人公である楓と、彼をとりまく主要人物たちの関係について見ていくぞ。それと、11月25日、27日にSNK大阪とSNK東京で行われたプライベートショーも加えてお伝えしておこう。

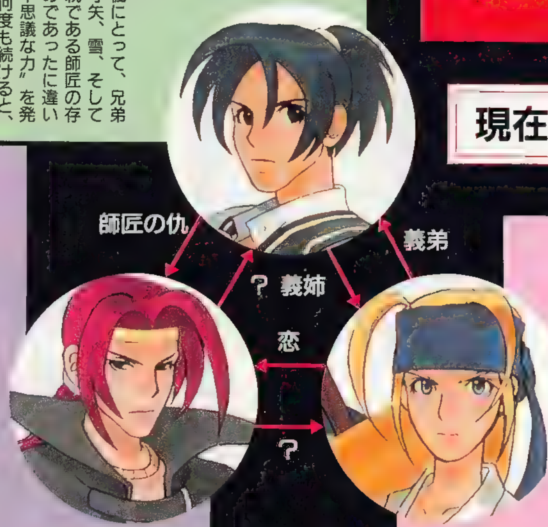


楓たちの信頼の崩壊

「月華の剣士」のストーリーの核を成すのが、楓と、二人の兄姉、守矢、雪、かれら三人を中心に据えた〝成長〟の物語だ。かれらはかつて強い信頼関係にあったが、「5年前の事件」以来、さまざまな思いを孕んだまままばらばらに離散してしまっている。三人はかつてのように〝家族〟として、幸せな生活を送れるようになるのだろうか。

ここでは、その三人の秘めた思いや生い立ちを取り上げていく。

現在の関係



楓

孤児であった楓は、わずか4歳のときに「玄武の翁」に連れられて、守矢、雪と同じ師匠のもとにあずけられた。家族というものを知らなかった楓にとって、兄弟同様に振る舞ってくれる守矢、雪、そして剣術の師匠であり育ての親である師匠の存在は、かけがえのないものであったに違いない。またこの頃から〝不思議な力〟を発揮していた楓は、「覚醒を何度も続けると、自分が別人に乗っ取られるかもしれない」という恐怖を抱いていた。この心の恐怖と闘っていた楓にとって、師匠と2人の兄姉は、どれほど少年の心の支えになっていたことか…。この思いが強いだけに、12歳のときに遭遇した〝事件〟は、守矢、雪以上に楓にとって衝撃的だったのだろう。師匠殺しの犯人が、自分に剣術を教えてくれ、最も信頼していた兄弟子、守矢となれば、それはなおさらである…。

雪

幼い頃に天災で両親を亡くした彼女は、4歳のときに守矢と同じ師匠に拾われる。外国人である自分の外見…金髪、白い肌…にコンプレックスを抱いていた雪は、外見で自分を判断せず、温かく迎え入れてくれた彼らに信頼をおくようになる。そして次第に彼らに憧れを抱くようになった雪は、同じように剣術の修業を始めるようになる。ただし守矢、楓と比べて腕力に劣る雪は、そのリーチと遠心力で非力を補える〝槍〟を、師匠から教わった。こうして3人ともに修業に励み、あるときは彼らのお姉さん的存在として、またあるときは独りの女性として過ごした日々は、雪にとってまさに幸せそのものであったのだ。ところが、彼女が13歳のときに起こった例の事件により、師匠を失ったばかりか、3人はばらばらになってしまう。しかし雪は、あくまで彼ら2人を信じ通すのだった…。

守矢

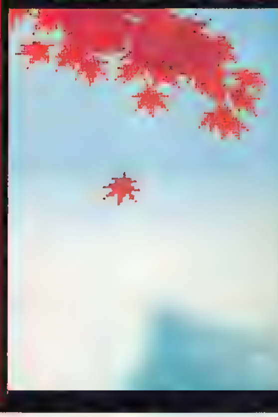
士族の末裔である守矢は、御名方家没落のあと、6歳のときに師匠のもとに引き取られた。その剣術の才を認められてのことだった。このときの師匠の目は間違っておらず、その後数年で、守矢は師匠の実力を越るほどとなり、あとから引き取られてきた義妹、義弟である雪、楓にとっては憧れの的であった。そして、没落士族の末裔である自分に、剣術を教えてくれたばかりか、家族まで与えてくれた師匠に対する守矢の尊敬の念は、心からのものであった。その思いは、17歳のある日おこったあの事件のあとでも、変わりはしない…。

そして5年後…。

楓は、雪に連れられて〝玄武の翁〟のもとへ。そこで修業を続ける楓の力となっていたのは、守矢への復讐という強い思いだった。そして十分に力をつけた楓は、ついに守矢を求め、旅立つ。

一方、楓を〝玄武の翁〟のもとに預けた後、雪は、想いを寄せる守矢を救うため、そして、彼らを信じ、事件の真相を探るため、師匠の槍を手に、義兄のあとを追う。

…事件の日、守矢は気が付いたとき、倒れているのが自分ではなく、師匠であることに非常に強い自責の念を覚えた。そしてその日から5年間、人里を離れ修業を続けながら、自らの過去を清算するため、今日も旅を続けているのだ。一体あの日、何が起こったのであろうか…。



月華の剣士・侍魂公式お披露目!!
SNK大阪、東京にてプライベートショー開催!

11月25日、27日の2日間、SNK大阪と東京においてプライベートショーが行われた。「月華の剣士」と「侍魂」が出品され、月華の剣士プロデューサーの松本さんと侍魂のプロデューサーの河野さんががそろって会場に来てたので、お話を聞いてみたぞ。

「月華の剣士は、発売ギリギリまでいじったので、かなり良い状態でバランス良くまとまったと思います。ちなみに、私は守矢を使ってますが、CPU戦では李烈火にいつも負けてしまいます」(松本プロデューサー)

「侍魂に関しては、初めてのポリゴンだったので、基板のスペックをフルには引き出せませんでしたが、SNKの新しい試みを楽しみにして下さい」(河野プロデューサー)

というお言葉を頂いた。お互い出来上がったゲームに、いろいろな思いを感じているようだ。

この他、夢工房期待のMVS新作シューティング「ブレイジングスター」や、筐体もの「ボイスでホルダー」「ファイナル電流イライラ棒」などが出品されていたぞ。



大阪は新社屋のお披露目も兼ねていたのだ。


当日も忙しく会場を走り回っていた宣伝課の梅本さん。


東京はSNK東京のショールームが使われた。大盛況。



発売直前! 侍魂 SAMURAI SPIRITS

TM ©SNK 1997

今回は取材バージョン。
完成バージョンが楽しみだね。

担当：サムスピ教信者　珈琲ふりーく

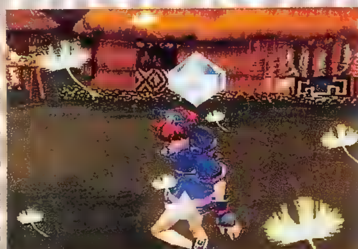
※画面は開発中のものです。

もうそろそろ発売されるであろうハイパーネオジオ64版のサムライスピリッツ。今回はこのゲームの魅力であるところの演出の例をいくつか見たのち、技表を載せることにしよう。

アイデアがたくさん

このゲームはユニット化された演出がちりばめられている。「これいいね、あれもいいね」という感覚になれると思う。

例えば登場シーン。そのキャラらしさを前面に押し出したアクションを、カメラが一周する形で余すことなく見せてくれる。闘いの前のパフォーマンスのような感覚にすらさせてくれるところは、さすがサムスピシリーズというべきだろう。



登場時は、キャラのまわりをカメラが一周。しかもタンポポの綿毛が―

極限空間も渋い。極限空間というのは、次の瞬間に勝負が決まる―という状況でまわりの景色が見えなくなり、2人だけの空間になるという演出。ここでは音にエコーがかかるようになっており、これもシリーズ伝統である、音遣いのうまさを感じさせてくれる。



極限空間。ユガのイメージが浮かび上がっている。独特な雰囲気がかっこいいぞ。



極限空間のバックは、様々なものがある。

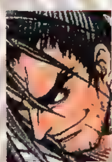
これ以外にも見るべきポイントは多い。フィールド移行や前回紹介した一閃、といったところも発売されたらしっかり見ておきたいぞ。

さて、以下はお待ちかねのコマンド紹介だ。

侍魂技表一挙紹介

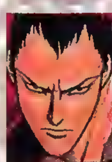
ついに発売になる「侍魂」、その技表を全キャラクター一挙紹介だ!

覇王丸



剣質	技名	コマンド
修羅	弧月斬　☆	→↓↘B
修羅	旋風裂斬	↓↘→B
修羅	烈震斬	←↓↙A
修羅	烈震斬	←↓↙B
修羅	打ち落とし	←B+C
修羅	辻風	↓↘→A+B
修羅	【秘奥義】天覇封神斬	怒MAX時に←→↘↓A+B
羅刹	弧月斬　☆	→↓↘B
羅刹	剛破	→↓↘A
羅刹	旋風波	↓↘→A
羅刹	酒瓶打ち	↓↙←A
羅刹	連環剛破（れんかんごうは）	酒瓶が割れた状態で↓↙←A
羅刹	【秘奥義】天覇封神斬	怒MAX時に←→↘↓A+B

牙神幻十郎

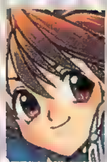


剣質	技名	コマンド
修羅	光翼刃　☆	→↓↘B
修羅	桜華斬	↓↙←A
修羅	三連殺　牙	↓↘→B
修羅	〃　角	三連殺牙中に↓↘→B
修羅	〃　燐	三連殺角中に↓↘→B
修羅	雫刃	→↓↘C
修羅	【秘奥義】五光斬	怒MAX時←→↘↓A+B
羅刹	百鬼殺　☆	↓↙←→B
羅刹	紫暮	←↓↙A
羅刹	引きずり回し	↓↘→C
羅刹	弾き返し　上段	←B+C
羅刹	〃　中段	↙B+C
羅刹	牙神突	←→A+B
羅刹	【秘奥義】五光斬	怒MAX時←→↘↓A+B

※☆印は怒り必殺技です。

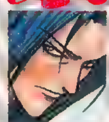
リムルル

剣質	技名	コマンド
修羅	跳ねる小さな御子 テルケ ポン オンカミクル	⬇C
	凍れる弓（空） ルプシ クアレ（ニシ）☆	⬇⬊➡A（+A）
	氷の花 コンル ノンノ	➡⬇⬊B
	凍れる拳 ルプシ テク ヌム	➡⬊⬇⬋⬅C
	吹雪の槍 ウプン オプ	⬇⬊➡B
	氷の岩 コンル シラル	ジャンプ中に⬇⬇A
	守る氷 エプンキネ コンル	吹っ飛びダメージ受け中に A+B
	【秘奥義】 凍れる神の刀（空） ルプシ カムイ エムシ（ニシ）	怒MAX時に ⬇⬊➡A+B
羅刹	跳ねる小さな御子 テルケ ポン オンカミクル	⬇C
	凍れる神のいたずら ルプシ カムイ ウェイサンペコル	ダッシュ中にA+B
	凍れる弓（地） ルプシ クアレ（トィトィ）☆	⬇⬊➡A
	氷の泉 コンル メム	⬇⬋⬅A
	氷の鏡 カムイ シトゥキ	⬇⬊➡B
	氷の岩 コンル シラル	ジャンプ中に⬇⬇A
	凍れる力 ルプシ トゥム	⬇⬇A+B
	【秘奥義】 凍れる神の刀（地） ルプシ カムイ エムシ（トィトィ）	怒MAX時に ⬇⬊➡A+B



橘右京

剣質	技名	コマンド
修羅	秘剣　ささめゆき☆	⬇⬋⬅A
	非剣　ささめゆき	⬇⬋⬅D
	秘剣　ツバメ返し	空中で⬇⬊➡B
	秘剣　朧刀（おぼろがたな）	⬇⬊➡B
	秘剣　天霜の構え（てんそうのかまえ）	➡⬊⬇⬋⬅C
	秘剣　天つ風（あまつかぜ）	➡⬊⬇⬋⬅A
	秘剣　霜風（しもかぜ）	➡⬊⬇⬋⬅B
	【秘奥義】飛燕十刃（ひえんとうじん）	⬅➡⬊⬇A+B
羅刹	秘剣　ささめゆき☆	⬇⬋⬅A
	非剣　ささめゆき	⬇⬋⬅D
	秘剣　ツバメ返し	空中で⬇⬊➡B
	雲雀（ひばり）	⬇⬋⬅B
	巻雲　甲ノ型（まきぐも　こうのかた）	⬅B+C
	巻雲　乙ノ型（まきぐも　おつのかた）	⬋B+C
	巻雲　丙ノ型（まきぐも　へいのかた）	⬇B+C
	夢想真波（むそうしんぱ）	⬅⬇⬋A
	【秘奥義】飛燕十刃（ひえんとうじん）	⬅➡⬊⬇A+B



ガルフォード

剣質	技名	コマンド
修羅	レプリカアタック	➡⬊⬇⬋⬅AorB
	シャドーコピー	➡⬅⬋⬇⬊➡AorB
	ラッシュドッグ☆	⬇⬊➡A
	マシンガンドッグ	⬇⬊➡B
	レプリカドッグ	⬇⬋⬅A
	オーバーヘッドクラッシュ	⬇⬋⬅B
	ストライクドッグ	⬇⬊➡C
	【秘奥義】MSD（メガストライクドッグ）	怒MAX時に⬇⬊➡A+B
羅刹	レプリカアタック	➡⬊⬇⬋⬅AorB
	シャドーコピー	➡⬅⬋⬇⬊➡AorB
	プラズマブレード	⬇⬊➡A
	プラズマブレイク☆	➡⬇⬊B
	プラズマファクト	⬇⬇B+C
	ストライクヘッズ	➡⬇⬊C
	ライトニングスラッシュ	⬇⬊➡B
	【秘奥義】LST（ライトニングストライクスリー）	怒MAX時に⬇⬊➡A+B

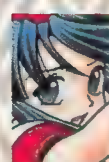
服部半蔵

剣質	技名	コマンド
修羅	烈風手裏剣（地上）	⬇⬊➡A
	烈風手裏剣（空中）	空中で⬇⬊➡A
	忍法　影分身	➡⬅⬋⬇⬊➡AorB
	忍法　爆炎龍　☆	⬇⬋⬅A
	忍法　空蟬　天舞	➡⬊⬇⬋⬅A
	忍法　空蟬　地斬	➡⬊⬇⬋⬅B
	忍法　爆炎微塵隠れ	➡⬇⬊B
	忍法　爆炎陣	⬇⬋⬅C
	忍法　影舞	⬇⬇B+C
	【秘奥義】乱れ烈風手裏剣	怒MAX時に⬇⬊➡A+B
羅刹	烈風手裏剣（地上）☆	⬇⬊➡A
	烈風手裏剣（空中）☆	空中で⬇⬊➡A
	忍法　影分身	➡⬅⬋⬇⬊➡AorB
	忍法　静音	⬇⬇A
	忍法　猿舞	⬅⬇⬋AorBorCorD
	忍法　爆韻	ダメージ動作中にB+C
	もず落とし	➡⬇⬊C（空中でも可）
	【秘奥義】真　もず落とし	怒MAX時に➡⬇⬊A+B
	罰（ばつ）	⬅⬋⬇⬊➡C
	雷（らい）	➡⬊⬇⬋⬅C
	砕（さい）	⬅C
	麟（りん）	相手がしゃがんでいる時に⬇C
	雹（ひょう）	相手がしゃがんでいる時に⬇⬊➡C
	輦（れん）	下段当て身中にB+C、A、D
	冥（めい）	相手がダウン中に⬊C 「雷」中にD、C、B、A
	獄（ごく）	相手がダウン中に⬋C 「雷」中にA+B、C+D、B+C
	胤（いん）	➡➡C（ヒットすると発動）
	霞（かすみ）	⬋C（ヒットすると発動）
	上段当て身	⬅B+C
	中段当て身	⬋B+C
	下段当て身	⬇B+C

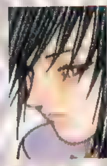


ナコルル

剣質	技名	コマンド
修羅	神の輪舞 カムイ リムセ	⬅⬇⬋A
	風に乗る脚 レラ オ チキリ	➡⬇⬊C
	勝利の刃 アンヌ ムツベ	⬅⬋⬇A
	風の刃 レラ ムツベ	⬅⬋⬇B
	鷹のくちばし シチカプ エトゥ	⬇⬊➡A
	鷹の爪 シチカプ アム	⬇⬊➡B
	【秘奥義】 イルスカ ヤトロ リムセ	怒MAX時に ⬇⬊➡A+B
羅刹	神の輪舞 カムイ リムセ ☆	⬅⬇⬋A
	風に乗る脚 レラ オ チキリ	➡⬇⬊C
	勝利の刃 アンヌ ムツベ	⬅⬋⬇A
	風の刃 レラ ムツベ	⬅⬋⬇B
	疾走　流転胸撃刃	⬇⬊➡C
	カムイ シキテ	⬇⬊➡A
	【秘奥義】 イルスカ カムイ シキテ	怒MAX時に ⬇⬊➡A+B

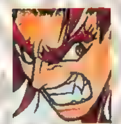


色



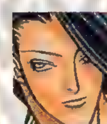
剣質	技名	コマンド
修羅	露祓（つゆはらい）	↓↘→A （移動中、Cで緊急停止可能） （移動中、Aで緊急停止斬り）
	天咆輪・陽☆ （てんほうりん・よう）	→↓↘B
	首刀（くびがたな）	←C
	黄泉落とし（よみおとし）	→↓↘C
	空華・阿（くうげ・あ）	↙A
	空華・吽（くうげ・うん）	↘A
	蓮華舞（れんげまい） 【結跏趺坐（けっかふざ）】	↓↘→C
	昇華（しょうか）	「結跏趺坐（肩のっかり）」中にA
	散華（さんげ）	「結跏趺坐（肩のっかり）」中にB
	八葉（はちよう）	「結跏趺坐（肩のっかり）」中に レバーのみ（8方向対応）
	【秘奥義】 天魔波旬（てんまはじゅん）	怒りMAX時 →↓↘A+B
羅刹	沙喇（シャーラ）☆ 日本語読み「さら」	→↓↘B
	刹那（クシャナ） 日本語読み「せつな」	↓↙←AorBorCorDorA+Cor B+CorA+DorB+D
	無憂華（アショーカ） 日本語読み「むゆうか」	←↓↙C
	無明（アビドヤー） 日本語読み「むみょう」	→↓↘C
	転法輪 （ダルマーチャクラープラヴァルタナ） 日本語読み「てんぼうりん」	↓↘→A
	色咒（ルーパ） 日本語読み「しきしゅ」	↓↘→C
	空華・阿（クハプシュパーア） 日本語読み「くうげーあ」	↙A
	空華・吽（クハプシュパーフーム） 日本語読み「くうげーうん」	↘A
	無常（アニトヤ） 日本語読み「むじょう」	←↓↙A
	【秘奥義】 涅槃（ニルヴァーナ） 日本語読み「ねはん」	怒りMAX時 →↓↘A+B

風間火月



剣質	技名	コマンド
修羅	不動撃	↓↘→A（弱）orB（強）
	大爆殺	→↓↘A（弱）orB（強）
	炎（ほむら）返し	ぶっとびダメージ中にA+B
	火炎撃	←↓↙B
	災炎☆	←↓↙A
	【秘奥義】 大炎上	怒りMAX時に →↘↓↙←A+B
羅刹	不動撃	↓↘→A（弱）orB（強）
	炎滅	↓↙←AorB ※ボタンで出現位置決定
	火炎撃	←↓↙B
	六道烈火	（ノーマル時）→↓↘A・B・→↓↘B （覚醒時派生）
	炎邪覚醒	↓↓A+B
	【秘奥義】 大炎上	怒りMAX時に →↘↓↙←A+B

風間蒼月

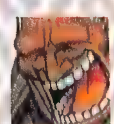


剣質	技名	コマンド
修羅	浮月	↓↘→A（弱）orB（強）
	月光	→↓↘A（弱）orB（強）
	月隠れ	↓↙←AorBorC（ボタンで出現場所決定）
	死月	空中で↓↙←C
	召還☆	←↓↙A
	水華咲（みかさき）	ぶっとびダメージ中にA+B
	【秘奥義】 月昇　水柱波	怒りMAX時に →↘↓↙←A+B
羅刹	月輪波（地）☆	↓↘→A（弱）orB（強）
	月輪波（空）☆	空中で↓↘→A（弱）orB（強）
	蓮華水舞（れんげすいぶ）	（ノーマル時）→↓↘A・B・→↓↘B （覚醒時派生）
	死月	空中で↓↙←C
	水邪覚醒	↓↓A+B
	【秘奥義】 月昇　水柱波	怒りMAX時に →↘↓↙←A+B

柳生磐馬

剣質	技名	コマンド
修羅	鉄砕丸（てっさいがん）☆	武器に玉が入っているとき↓↘→A
	玉込め	武器に玉が入っていないとき↓↘→A
	裏柳生流　歯止刀（ししとう）	←B+C
	持ち上げ～放り捨て	→↓↘C
	放り上げ	↘↘C
	大外刈り	→C
	巴投げ	↙C
	山嵐	←↙↓↘→C
	裏柳生流　投殺　四肢破壊固め	相手放り上げ中←↙↓↘→C
	裏柳生流　投殺　粉砕大落下	相手放り上げ中→↘↓↙←C
	裏柳生流　腕打遠心投	→→C
	【秘奥義】鉄砕連轟丸	怒りMAX時に↓↘→A+B

剣質	技名	コマンド
羅刹	鉄砕丸［てっさいがん］☆	武器に玉が入っているとき↓↘→A
	玉込め	武器に玉が入っていないとき↓↘→A
	裏柳生流　歯止刀［ししとう］	←B+C
	持ち上げ～放り捨て	→↓↘C
	裏柳生流　震嶽［しんがく］	→→B
	裏柳生流　卍圧破［まんじあっぱ］	←↙↓↘→B
	裏柳生流　天通［てんつう］	「逆瀧」中→↓↘Bでダッシュ、 真下でBで停止・構え HIT後、さらに追い打ちA
	裏柳生流　逆瀧［さかだき］	↘↘B
	裏柳生流回転踊身乱舞連撃	↓↙←+B構え～構え中B押しっぱなし→前移動or←後ろ移動or↑奥移動or↓手前移動orD止め 構え中B放し＝発動　発動がヒットすると、 Aで上段、Bで中段 （A、Bボタンは連打可能）
	【秘奥義】風林火山	怒りMAX時に↓↙←A+B



新・武器格闘ゲーム(仮)

新たなる目論見、成しえなかった目標

インタビューに答えてくださった
ナムコ開発スタッフの方々
VS開発部　小西　輝彰氏
世取山　宏秋氏
二村　忍氏

開発者インタビュー
開発者が語る言葉から見えるもの

鈴木　まずは、一番気になるところなんですが、この新・武器格闘（仮）はソウルエッジの続編なんでしょうか?やはりナムコの武器格闘ということで一番に思い出すのがソウルエッジなもので。

二村　基本的には作っているメンバーは一緒で、ソウルエッジのキャラクターも継承してでてくるので、結果的にはソウルエッジの続編だと捉えられるかもしれません。しかしながら、今回のこのゲームでは、広い層の人たちに遊んでもらいたいですし、（名前に）あまりこだわっていると、その枠の中に収まったものしかできないのではないかということもありまして、今回は新・武器格闘（仮）という名前で進んでいます。

タイトルも「ソウルエッジ2」にはなりません。

鈴木　では、ソウルエッジという名前ではないものの、でてくるキャラクターなどは、一緒の場合もあるということですね。

世取山　若干の入れ替わりはありますが、旧ソウルエッジのメンバーはでてきますね。

小西　現時点では、一から作り直しているので、技的にソウルエッジを踏襲する部分はあると思いますが、結果的に、ゲームとしてがらりと変わったものになります。

ソウルエッジで対戦格闘というカテゴリーの中で私たちの中にも非常に迷いがありましたし、作成過程で出していった答えというのがあのシステムだったんですよ。今作では、ソウルエッジを作っていた時に当然のことながら、既存の3D格闘ゲームを参考にして作っていったんですけど、今回は企画からゲームとして一人立ちできるゲームを作っていきたいなと。

鈴木　新しい要素として新たにシステムをプラスするということですか?

小西　いいえ、基本的なシステムを深めるということで、横切り、縦切り、キックという形から、新しいシステムを作れないものか、ということです。

二村　最初にソウルエッジを作ったときに、やはり武器を持たせるだけではなく今までとはひと味違ったものを出そうという思いがありました。その答えが軸移動であったり、ガードインパクトであったり、その他のシステムだったんですけど、作るほうも初めてだったので、そのほかにあった対戦格闘ゲームの延長線上に実現したわけですよ。しかしながら、本当に思い描いていた闘い方が完全にできていたかというとそうではなかった。

でも今回はより思い描いたものに近づいたと思っております。

世取山　今回のこのゲームでは、モーションからグラフィックからすべて一から作り直しています。だから前作と同じ名前のキャラクターがでていたとしても、全然違います。歩き方からすべてですから、まったく新しく作り直しています。

鈴木　今回はシステム12なのですか?

小西　そうです。まあ、勝手に当社比4倍といっているんですけど、画面解像度も高くなっているし、描画速度も速くなっているので、間違いなく4倍以上性能は上がっています。

鈴木　ソウルエッジではグラフィックに力を入れたのか、描画が30分の1秒だったんですけど、この新武器格闘であのグラフィックの美しさのままに60分の1秒になるんでしょうか。

小西　実際、1度きれいな絵を見てしまったらもう前には戻れないですからね。プログラムにはがんばってもらっています。

世取山　グラフィックに関してはソウルエッジ以下にする気は毛頭ありませんが、ゲーム性を優先する、つまりはゲームがおもしろくなければどうにもならない。グラフィックが優れているだけでは、環境ゲームになってしまう。だからこそ今作ではゲームをおもしろくして、より多くの人たちに遊んでもらえるようにするということが最大のプロジェクトの目標になっています。

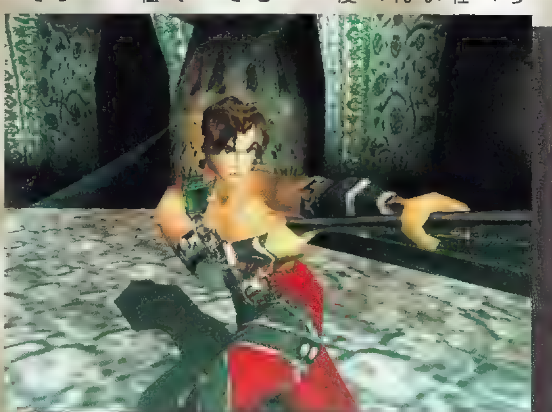
二村　ゲームを60分の1秒で動かすためにグラフィックを犠牲にするということは一切ないです。現時点での業界内でのグラフィック最高峰を目指しています。

鈴木　お話を伺っていると、ソウルエッジに納得していなかったからこその、この意気込みなんですね。

世取山　そうですね。世の中でビッグタイトルと呼ばれているゲームのレベルまでは惜しくもいかなかったという思いがあります。でもやは



【リニューアル】
「ソウルエッジ」から引き続いて登場予定のソフィーティア。彼女もシステム12になって一段と美しくなった。だが同じなのは名前だけで、グラフィックからモーションから技から、すべて1から作り直されているというから、内容的にはまったくの新キャラと考えたほうがよさそうだ。



【新キャラクター】
「新・武器格闘ゲーム（仮）」オリジナルのキャラ、棍術使いのキリク。今回の一押しキャラだ。外見の格好良さだけでなく、動きのほうにも期待ができそうだ。



【60フレーム】
「動きを良くするためにグラフィックを犠牲にすることは決してない」。その言葉から生まれてくるのが、この見事なまでに美しいキャラだ。60分の1秒という描画速度でこのキャラが動くさまを、早く見てみたい。

ナムコとしては鉄拳と並び立つタイトルとして成り立たせるための理想ですね。そのためには、もっと高い意識を持っていきたいですから。

鉄拳3のモーションをやっていた人間がそのまま引き継いでやっていますし、私も引き続いてやっていますので…。

鈴木　じゃあ鉄拳3で培われた技術は完全に生かせるわけですね。

世取山　そうですね、ソウルエッジ以下のものには絶対なりません。ゲーム内容的にも培ってきたものがありますし、プロジェクトメンバーも万全の体制をとっています。



武器格闘の難しさと新たなるシステム

KAL　武器格闘ゲーム自体がもっているであろう問題点として、それは武器を持っているということから生まれるんですが、武器同士が当たっているといつまでも決着がつかないとか、間合いが遠くなりがちになるとか、素手での格闘と違って技がヒットしたときの気持ちよさが感じにくいなど、様々な問題点がでてくると思うんですが、技術的な問題もあると思うんですがゲーム性としての、それらをクリアするアイディアはどのようなものがありますか。

世取山　間合いが遠くなりがちな点は、間合いが近くなるような攻防をできるような指向は用意しています。

斬ったときの気持ちよさという点でも武器格闘には武器格闘なりの当てたときの快感があるはずなので、それを目指して今作っています。少なくともソウルエッジと同じようなことにはならないと思います。

KAL　それはもう構想の中に入っているということですね。

小西　斬りごたえという点でも解決策があってなんとかなりそうです。まあ武器を持っているという点で足かせがありまして、武器を持っているからキャラクターを離さなければならない、せっかく作ったモデルが小さくなったり、武器固有のモーションをキャラクターごとに作らなければならないとか。

ソウルエッジでは武器ごとの特性というのは、そんなに明確に分けられていたというわけではなくリーチが長いからモーションを遅めにしようか、とか非常にベーシックなレベルでしか差別化を図れなかったんですけど、今回はもう少しこの武器だからこうなんだよ、というのをわかるようにしたいですね。あとは間合いにしても距離が離れた場合でも、近接した場合でも独特な闘い方をできるように考えています。

KAL　鉄拳3では、レイ・ウーロンやシャオユウに見られる「構え」などに見られるように、1人のキャラクターが、それだけで独自のシステムをもっているように感じられるのですが、このへんは継承されるのでしょうか？

世取山　もちろんそのような特殊な「構え」とか特殊移動もあると思ってもらってもかまいません。が、それだけではなくて、一つの攻撃モーションに対して加工ができるというか…。

小西　もうちょっといってもいいんじゃない（笑）。

世取山　じゃあ、いってしまうとですね、普通の素手格闘ってパンチボタンを押したらパンチしかでないじゃないですか。そうではなくて切りを出した後に自分でいろいろ加工できる、切りモーションを自分で加工できたり、リーチを自分で調節できたりとか、できたらなーって（笑）。

KAL　追加入力か何かですか？

世取山　追加入力ではあるんですけど、ボタンを押しっぱなしにするとか、レバーを入れるとか、気持ちが前にでるともっと前にでるとか（笑）。あいまいなんですけど。

コマンド形態が今までのコンビネーションの形態とか鉄拳形態とは多少違ったものになるのではないかと。キャラクターごとにも、非常にシステマチックになると思います。

小西　とにかくプレイヤーには一杯選択肢を与えて、だいたいそういうキャラクターのシステムをつかんでもらったら、あとはプレイヤーの思ったとおりにシステムや戦法を組み合わせて遊んでほしいです。

世取山　持っている武器がもちろんキャラクターごとに違いますし、その特色によってもちろんシステムに



【構え】
御剣平四郎の「構え」。御剣が画面奥にいるのが「霞の構え」。御剣が画面手前にいるのが「居合いの構え」だ。この状態から特殊な技が繰り出せるのは容易に想像できるが、移動等、キャラ全体の能力に変化などは加わるのだろうか。



【謎のコマンド入力】
現在で、システム上の最大の謎となっているのが、コマンドの入力形態。レバーやボタンの操作次第で、プレイヤー独自の技調整が可能になるという。もしもこちらの想像どおりのシステムになっていたら、調べや攻略文章のつくりが非常に面倒なことになってしまい、ライターが危機に（笑）。

関わってきますし、人によって技のタイミングとか緩急とかが変わってくるので、それを自分のテンポとかリズムに変えていけるというのが最終的な目標です。

KAL　妙に複雑になって最初のうち取っつきが悪くなるおそれがあるのではないでしょうか?

小西　当然のことながら、プレイヤーを無視していたずらにややこしくするなんて考えてなくて、基本的には格闘ゲームですからやはり遊んでもらって「おもしろいよ、これ」って広がっていけばと思っているので、ある程度遊びごたえは必要だと思っています。しかし初めて100円いれても、おもしろいと感じてほしいので覚えづらいとかややこしいとかっていうのは極力排除しようと思っています。

二村　どういうプログラムになっているかは読めないかもしれませんが、むしろ技は出やすいはずなんですよ。こう入力したらこういう技が出る、こうしたらこう出る、こうしたら当然こうなるよね、というふうになっています。

世取山　結果も単一にならないようになっていくと思いますし、なんでそうなったのか、でもよく考えてみるとちゃんと整合する。

KAL　よくありがちのこの技をガードしたら何フレーム硬直があってなんていうことじゃなく、かなりめんどくさそうですね(笑)。

二村　ただし今までの格闘ゲームを遊んでいる人は楽しく遊べます。



【リングアウト・軸移動】「新・武器格闘ゲーム(仮)」にもリングアウトの概念はあるようだ。ただしゲーム性などから、そう簡単にはリングアウトは多発しないようになるとのこと。これは「お互いが前に出る、近距離戦になる」という開発陣のコメントからの想像だが、「軸ずらし攻撃」「回り込み攻撃」「背面移動」といった、フィールドの奥行きを利用したキャラの動きが多くなる、ということではないだろうか?本文中の縦斬り・横斬り・軸移動vs中段・下段といったゲーム性に関する討議のなかにも、ソウルエッジのときに昇華しきれなかったものに対するこだわりが感じ取れる。

気になるリングアウトはいかに?

KAL　ソウルエッジをプレイしていてかなり気になっていたシステムなんですが、リングアウトに関してはどうお考えですか?

世取山　そのへんは最大限にがんばっている最中です。

二村　でも攻防に占める割合は低いかなと。

小西　そうですね。おそらく今回、リングアウト狙いの戦法というのはとりづらくなると思います。

KAL　それは先ほどのなるべく間合いが近くなるような闘い方にするという点で?

世取山　そうですね。

二村　そんな単純な闘い方をする人は、逆に背後から叩き落とされるような(笑)。

小西　今回は結構ひとつところに立ってっていう感じではなくって、わりとダイナミックに動き回れるような形にしたいと思うんで、そのぶんリングアウトは減るんじゃないかなあと。

3D格闘ゲームの新しい形

アディ　前作というかソウルエッジの場合、3Dの基本って大体読み合いがあるじゃないですか、2択っていいますか中段と下段と投げ技っていうのが基礎にあると思うんですけども、ソウルエッジの場合はそれがあまり強くなかったですよね、特殊中段が多かったり、下段があってもすごく見切りにくかったり、また武器格闘ですからあまり接近できなくてそんなに投げられないですし、そういう読み合いがちょっと気薄になるから、ガードインパクトですとか避けとかがあったと思うんですよ。それが全然上手くかみ合っていなかったから、ちょっと一流の仲間入りできなかったところがあると思うんですけど、わりとシステムを踏襲しているところがあるということなのですが、そこらへんはどう解消されているのかなと?

二村　まず上段とか下段とか中段の2択っていう考えかたが、すでに今あるタイプの考え方ですよね。で、前作のソウルエッジはおそらく完成にはいたっていないと思うんですけども、そういう駆け引きではなくて、操作系にもありますように横斬り、縦斬り、そして軸をよけるというような、もっと膨らんだ駆け引きをやらせようとしたわけですよ。で、軸を移動する部分とかのモーションとか挙動が未熟でしたので、その部分を突き詰められませんでしたけど、本来させてあげたい攻防っていうのはそのバーチャ的な2択じゃないんです。もっとこう膨らまして、3次元なんだからできるだろうという攻防にもっていきたいわけですよ。で、本作はそういう方向へ、より突き詰めることができるだろうということなんですが…。

アディ　具体的でなくていいんですけど、どういうところでそういう風なのができるのかっていうところが、僕は一番知りたいんですけど…。たとえば前作では縦斬りと横斬りがあっても、そんなに縦だから、横だからっていうのがそんなに認識されなかった部分ってあると思うんですけど。

世取山　それは認識できると思いますよ。より強く。

小西　あの〜そのへんがですね、前作より陰影の濃い味付けになると思います。縦と横、横だからこう見切るとか。

ゲーム本来のおもしろさとは

二村　もうひとつ考えているのはですね、生まれて初めてテレビゲームをやったときって、キャラクター動かしてるだけですごく面白かったと思うんですよ。で、バーチャファイターが流行った理由ってそこだと思うんですよ。なにやら不思議な空間にいる、動かしてみよう。あっキック出した面白いぞと。その感覚を再び出せればと、なんか面白いぞと。で闘ってみてもちゃんときちんと面白いぞと。

小西　どうしても理想の高いところへもってっちゃうんですけど(笑)要はあれですね、キャラクターをサクサク動かしてジャンプしたら気持ちよく跳んでいったと、で相手が攻撃したと、サッと避けたと、こうギリギリで見切ったぜっていう、そういう操作するそのもののレスポンスと気持ちよさっていうのを追求したうえで、ゲームとして深いものを作っていこうっていうのが基本的においてまして、それをなしえたら無敵じゃないかと。

二村　まあ、今までの3Dゲームになかった柔らかい動きができてますんで(笑)。

世取山　期待しててください(笑)。

アディ　歴史にのこりますよ(笑)。

世取山　目標は高く(笑)。

鈴木　でも今おっしゃってることが本当に実現できたらスゴイことになりそうですよね(笑)。

二村　とりあえず改良しただけのソウルエッジを作るわけじゃないんで(笑)。

世取山　プログラムからなにからまで全部ゼロから作ってるんで、そのへんはちゃんと面白いものを作っていきます。

インタビューからは、かなりの好感触とともに多くの謎を得ることとなった。予定どおりの作品に仕上がれば、これまでになかった特徴的な操作形態をもち、従来の3D格闘ゲームのゲーム性に一石を投じる、独創性あふれる大作になるだろう。

今後はプレイ取材などを通して、実際に作品に触れてみたあとの情報をお届けしていける予定。次号も乞うご期待!

新武器格闘(仮)制作秘話

モーションチーム編





サイキックフォース2012

PSYCHIC FORCE TWENTY-TWELVE

ついに動き始めたサイキッカー・セカンドストーリー。本格的な戦端が開かれる前に、我々には知るべきことがある。そう、彼らはなぜ「戦うのか?」
今回は物語の核心「軍サイキッカー部隊」の未だ知られざる実力に、迫る。

TEXT：田渕健康

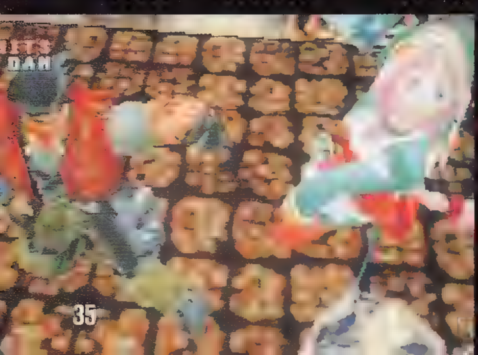


WARHEAD
軍サイキッカー部隊

破滅の鏡像

科学では未だに全貌が解明できない未知なる力、「超能力」。
この未知なる力を軍事兵器として転化し、究極の「破壊兵器」として具現化、実戦投入しているのが「軍サイキッカー部隊」である。
超能力者…それは絶対少数であるがために、迫害され「悪」との認識を受けた哀しき新人類。
「人々」は強大な力を持つ超能力者たちを恐れ、疎み、そして羨望した。結果、その異分子を殲滅、捕縛するために超能力者たちに対する防衛線が張られることとなる。
初めに動いたのは、アメリカ軍であった。
「対サイキッカー部隊」
それは国家レベルで開発された、「対サイキッカー用戦闘サイボーグ」の実用化を核として結成された、サイキッカー殲滅部隊である。
対サイキッカー部隊が急速に台頭してきた背景には、キース・エヴァンスを中心として、その勢力を拡大してきたサイキッカー集団「ノア」の影があった。
対サイキッカー部隊は世界中に散らばる在野の超能力者狩りを名目としつつも、"ノアの殲滅"を第一優先事項として動き出した。
ここに「人類VS超能力者」の構図は「対サイキッカー部隊VSノア」の形をとって、その抗争を激化させていくこととなる。
そして西暦2010年。1人の男により、戦いに仮初めのピリオドが打たれることとなった。
リチャード・ウォン。
ノア側の人間でありながら、裏取引により、対サイキッカー部隊を、勝利に導いた男である。
ノア本部の破壊と同胞の身柄引き渡しを手土産に、ウォンは軍の中枢と接触する。そして、彼の野望は第2段階を迎えた。
「サイキッカーの軍事利用」。それが、彼の唱える「軍サイキッカー部隊」の骨子であった。ウォンは軍サイキッカー部隊の指揮権を掌中に収め、ノアの残党をも掃討したという。
畏怖し、迫害してきた未知なる力。しかし、人間たちは、己の利益追求のためならば、その危険な力すらも利用する。
和平の道を捨て、「力」を欲望のままに行使することを選んだ超能力者たち。それが「軍サイキッカー部隊」なのだ。
止めどなく膨らむ黒い野望—彼らの腕が、新時代の夜明けを開くのか?
その結末は、未だ無明の闇の中にある。





※画面写真は、開発途中バージョンのものです。ご了承ください。

PERSONALITY CRISIS

信じていたひかりは死んだ。
もう僕には何もない



地上という名の地獄から

自分の持つ強大な力に怯え、一度は心を閉ざしていた少年、**エミリオ・ミハイロフ**。

他人とは違う超常たる力を有すがゆえ、少年は世界に迫害され続けた。

しかし、そんな彼にも唯一の心の拠り所があった。

それは、父と母。

人々に異端と罵られても、言われなき迫害にさらされても、両親のぬくもりさえ感じていられれば、それだけで彼は幸せだった。

だが…。

彼の信じていた世界は、一瞬にして崩れ去った。

エミリオの目に映ったのは、刃物を自分に突き付ける両親の姿。我が目を疑ったが、両親の目は本気だった。自分を迫害し続けてきた「人々」と同じ、ありありと浮かぶ畏怖の眼差し。

瞬間、エミリオの「力」は無意識に暴走した。閃光と共に発露した強大な力は、地図から1つの街を消した。

——暴走の後、エミリオは某国の研究所へと幽閉される。そこで連日連夜、生態サンプルとしての実験を受け続けることとなるのだった。

偽りの安寧（あんねい）

実験サンプルとして憔悴していく彼に救いをもたらしたのは、サイキック集団ノアの総帥、キースであった。

キースは彼を研究所から連れ出し、ノアへと帰属させる。だが、エミリオの胸中には、常に自分の中に眠る「力」への恐れが渦巻いていた。

いつ発動するかわからない、破壊の光。人を傷つけることを極度に恐れるあまり、彼は自分の中の「力」に押し潰されそうになっていく。

そんな彼に新たな転機が訪れる。それはアンチ・ノアのサイキッカー、**バーンとウェンディ**との出会いであった。自分と同じ超常能力を持ちながらも、世界に臆することなく自分の信念のままに戦う彼らの姿は、エミリオの心の中に、失われていた光のかけらを呼び戻した。

が、エミリオの心中とはうらはらに、サイキッカーたちの戦いは激化していく。否応なく戦いに巻き込まれたエミリオは、度重なる悲痛な戦闘のため、徐々に心の均衡を失っていった。

セカンド・パーソナル

ノア地下要塞の爆発と共に、第一次サイキッカー大戦は幕を閉じた。爆発に巻き込まれたエミリオは、軍の手によって捕縛される。

再び実験用サンプルへの運命を歩むかに見えたエミリオであったが、時代はそれを許さなかった。

エミリオに差し伸べられた救いの手、その手の主は元・ノアのメンバーにして、ノアを壊滅に導いた男、リチャード・ウォンのものであった。

戦いの末に心を喪失したエミリオは、薄れゆく意識の中、その身をただ時代の流れに委ねるのであった。

そして2年の歳月が流れる。

「軍サイキッカー部隊」、それがエミリオの新しいステージであった。

好戦的で残虐、人間味のかけらもなく、戦いを愉しむかのように、力を振り回すエミリオ。

自分を責め、自らの忌まわしき力に怯えていた以前のエミリオは、もうそこにいない。

2年という歳月、嵐のように彼を翻弄した過酷な運命は、彼を心なきサイキック・ドールへと変えた。

光の翼持て、暁にたたずむ破壊の堕天使、エミリオ・ミハイロフの、第2の人格が目を覚ます！

その瞳には、何も映っていない。



「人は脆（もろ）い生き物だな…」



「砕けろオオオオオッ！」

軍サイキッカー部隊所属

EMILIO

MASTER OF LIGHT

TENSION GRAVITY

最良の選択、すべては思うがままに



裏切り者の肖像

「信じる者は己のみ」

それが、戦いの中で生き続けてきた男の心に刻み込まれた、ただ1つの信念である。

裏切り、背信、策謀──。すべては生きるための手段。世界の中心に臨するは、唯一人。

他人に、そして世界に生き方を左右されないだけの力を、彼は有していた。

奔放に生きる自分の道を守り抜ける、強力無比な力を…。

孤独という究極の自由

軍サイキッカー部隊に所属する男、**ガデス**。

元は新生ノアのメンバーの1人であったが、同胞の身柄を売ることにより、軍へと寝返った「**傭兵**」である。

野性味溢れる外見とは裏腹に、その頭脳は恐ろしく計算高い。様々な分野の裏情報に通じ、驚くべき知識の豊富さを誇っている。

自由奔放、気分のままに生きるためには努力を惜しまない。その結果が、彼を裏世界に精通させ、幅広い知識を修得たらしめたのだ。

カルロが掲げるノアの理想、**ウォン**が胸中に抱く野望、そしてガデスを取り巻くすべての思惑、そのどれもが彼にとっては無関心だった。

そう、自分に向かって憎悪の念を向ける「出来損ない」の同胞、**刹那**の殺意すらも。

何者にも制約されない、何者にも捕らわれない。自分だけが、世界の掟。それがガデスの持ちうるすべての力の、根源なのだから。



重圧嵐

ガデスの使用する能力は、「重力」。かつて、ノアに所属していた狂乱の重力使い**ブラド・キルステン**と同等か、それ以上の能力を有すると言われている。

巨大な隕石を召喚し、敵を圧壊する「メテオハンマー」をはじめとして、重力を駆使した脅威の攻撃力を誇る。

重力使いの基本にして主力武器、自分の周囲に浮遊物を召喚する「アステロイドベルト」、重力の井戸を作り出し、空間をブラックホール化する「グラビティ∞」！

そして、強力な念動力で敵を縛り上げ、結界下方に岩石もろとも叩き付ける究極重圧技「メテオブッチャー」。

ガデスが繰り出す重力の猛威。並のサイキッカーでは到底太刀打ちできないだろう。

制約なしに生きるために必要な力。彼の行く手を阻む者は、何人たりとも重力の洗礼を免れることは不可能だろう。

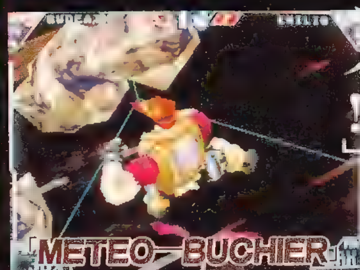


「オイオイ…マジになるなよ」



「くらええエェイ!!」





軍サイキッカー部隊所属

GUDEATH

MASTER OF GRAVITY

軍サイキッカー部隊所属

SETSUNA

MASTER OF DARKNESS



「闇に…染まれェェェェエッ!!」

力求めしもの

絶対的な「力」を望んだ男がいた。その名は**刹那**。凋落した父の背中を見ながら育った彼の心の中に生まれた「力」への狂おしいまでの渇望——。

「力」を得るため、彼は権力の下へと走る。しかし、そこで待っていたのは、今までと何ら変わらぬ屈辱の日々。出口の見えない、暗鬱たる未来——それが、彼に用意された運命のはずであった。

しかし、彼は自分の肉体と引き換えに、強大な「力」を手に入れる。

「力」に対する渇望の果てに生まれた、絶対的な自信とプライド。

——黒く燃え盛る闇の魂。彼は感じていた。自分を中心に世界が動き始めていることを！肉体だけでなく、心までをも引き換えにして手に入れた闇色の「力」。

彼の前途には、ひとかけらの光の存在さえも、許されてはいなかった。

漆黒の引導





刹那は、ウォンが率いる「軍サイキッカー部隊」で初めて完成した、人工サイキッカー完成体第1号である。

以前、ノア時代にも、ウォンは人工サイキッカーのプロトタイプとして、ソニアをロールアウトさせていたが、同機は内蔵電源に懸念を残し、感情制御システムに問題を抱えていた。

キースの片腕として、ノアの戦闘力の一端を担ってはいたソニアだったが、ウォンの観点からすると「失敗作」として処理されていたらしい。なお、同機はノア本部爆発と共に消息を絶っている。

「完成体」と呼ばれる刹那は、人間をベースに人工サイキッカーとしての処理を施されており、ソニアとはその誕生過程を異にしている。

元軍人である刹那は、一見物静かでクールに見えるが、実はかなり直情的で、売られた喧嘩はすぐに買ってしまうという一面も持っている。

元来、「力」を激しく渇望していた彼は、人工サイキッカーとなったことで、さらなる自信とプライドを、己の中に昂ぶらせることとなる。

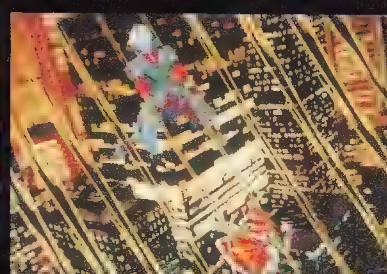
しかし、同じ軍の中で、いつも引き合いに出されるのが、「傭兵」ガデスの活躍であった。刹那は、彼に対してただならぬ敵愾心(てきがいしん)を抱いている。

人間であったゆえ、「力持つ者」サイキッカーに対して抱いていたライバル心。

狂気といえるほどに燃え盛った炎を胸に宿し、刹那は闇の中を歩き出す。

「自分が最強である」という絶対的なプライド、その自信を揺るがす者は、誰であろうと容赦はしない。それが、同胞であろうと、自分の創造主であるウォンであろうと…。







SYMPHONIC-DARK

求めれば求めるほど、闇は深く沈みゆく——

FRONTIER 2021

ついに画面写真も発表され、本格的に始動を始めた『サイキックフォース2012』。多くの謎を秘めて動き出したセカンドストーリーだが、このコーナーでは、現時点で読者のみんなが「疑問」に思っているであろう事柄をピックアップして、発売までサイキックをフォローしていくぞ！

Q1 前作で活躍していたキャラクターたちの動向は？

『サイキックフォース』に登場していたキャラクターは全部で9人。そのうち、現時点で姿を現しているのはエミリオ、ウェンディ、ゲイツの3人だけである。

残りの6キャラ…バーン、ソニア、玄真、ブラド、ウォン、そしてキース。彼らの動向は、未だ不明である。果たして、彼らは「2012」に関わってくるのか、それとも…。

前大戦の激戦の最中、炎と共に消えた超能力戦士たち。残念ながら、今のところは生死すらもわからないのが現状である。


ゲイツじゃない。アルファだ。バレバレだっつーの。


カルロが刹那の背後に回り込んでいるのがわかる？これがスライドダッシュ。


バーンに代わって（？）「炎使い」として登場したレジーナ。炎使いって、みんなナリが派手ですね。

Q2 気になる新システムは？

2012で加わったいくつかの新システムの中でも、特に目を引くのは「スライドダッシュ」と「バリアブレイク」。「スライドダッシュ」はこれまで直線的なダッシュしかなかったサイキックの世界に、新しい駆け引きの要素をもたらす画期的な移動手段だ。

その名の通りに「スライド」しながら移動するダッシュで、対象物（この場合相手）を軸にして、回り込むようにダッシュする移動法である。

「バリアブレイク」は、その名の通り「サイコバリア」を粉砕する特殊技。サイコゲージが持続する限り、あらゆる攻撃を完全遮断していたバリアだが、「バリアブレイク」を繰り出すことにより、その鉄の守りを粉砕することが可能となった。これで、防御も「バリア一点張り」だけにはいかなくなったというわけだ。

もちろん、前述の2点に加え、新しい要素はまだまだあるけれど、詳細は次号以降で。今は「奥深い対戦が楽しめる斬新な新趣向が目白押し」とだけ言っておこう。


バリアブレイクが決まると、光○カ研究所のバリアみたいにパリンと割れちゃうのだ。


前作から引き続き登場して、唯一人間性を保っているウェンディさん（18）。

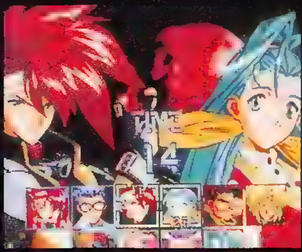
Q3 2012の主人公、マイトの正体は？そしてその目的は？

過去の記憶を失い、サイキッカーたちを狩り続けることを宿命づけられた少年、マイト。謎に満ちた彼のプロフィールを読んで、多くの人が興味を喚起されたことだろう。

新生ノアにも軍サイキッカーにも属さず、ただひたすらに超能力者を付け狙う電撃使い。彼はどこからきて、そしてどこへ行くのか？ゲームをプレイすれば、彼の謎も解けるのだろうか？

何にせよ、発売前から最も気になる見逃せないポイントには間違いない。

さすらいのサイキックハンター。そして、2012物語の主人公でもある、マイト。鍵は、この男が握っている！


今作のキーキャラクターになるであろう2人。早く完成版をプレイしてみたいしょ？


マイトは電撃使い。ソニアは「電気」使いだったのだが…。

そんなこんなで大募集！ ＆次回予告

前号でも告知があったと思うけど、気の早いことに、この「サイキックフォース2012」のページでも、読者様のハガキを募集することになった！

2012に関する質問、疑問、はたまた期待のハガキなど、どんどん寄せられませい。文章ネタ、イラストなんでもオッケーだ。掲載者には何らかのレアなグッズを放出する予定なので、どしどし送っちゃっ[illegible]。

んで、このコーナーの名前だけど、先号ではD・Aceか「電撃波通信（仮）」とか言ってましたが、コレじゃ、なんかあんまりなので、もちっとこ洒落たイカすタイトルを考えてください～。

まあ、このままでいいなら別にいいですけどネッ！

今回はしょーがないから、

〒101
東京都千代田区神田神保町1-26
（株）新声社
ゲーメスト編集部
「電撃波通信（仮）」係

まで、どしどしおハガキお寄せください。次回2012の続報を掲載する際に、併せて紹介していきたいと思います。

さて、次回のサイキックフォース2012は「新生ノア」特集を予定しています。

早くも苦労人の予感、カルロ兄さんとちょっち危ない妹のレジーナ、加えて、「アップアビーム」疑惑も持ち上がるゲイツのお三方をディープにご紹介。お楽しみに。



仲むつまじい2人が次回の主役。って、ゲイツはよ、オイ。


TECMO
恋のパズルを解いてほしい・・・♥
どんなパズルに遭遇するか予測できないおもしろさ!!
パソコン、セガサターンで大人気の美少女キャラクターゲーム
「全国制服美少女グランプリFind Love」がアーケードでついに登場!!
ジグソーパズル、神経衰弱、パネルパズル、間違い探しなど、
次々に登場するパズルをクリアしてボーナスグラフィックにたどり着こう!!
キミは何人の女の子の素顔を見ることができるかな？
全国制服美少女グランプリ
Find Love
ファインドラブ
スクロールサイズのボーナスグラフィックよ♥
パズルを攻略してね♥
画面は開発中のものです。
DAIKI
開発元 株式会社 ダイキ
1997 ©リセアン・AIC ©ダイキ・FCF
総発売元 テクモ株式会社
大阪支店／TEL 06-339-5136
名古屋営業所／TEL 052-953-8695
〒102 東京都千代田区九段北4-1-34・販売部 TEL 03-3222-7620／FAX 03-3222-7629

CONTENTS GAMEST

VIDEO GAME MAGAZINE・No.211
1.15 January 1998

君たちのエールに熱気立ちこめるフィールド！
焼き尽くすほど新作フラッシュオーバー!!

難攻不落とは不届ナリ！ 拙者が助太刀いたす!!
寒雨も斬り返す一閃の攻略冬の陣!!!

ビデオゲームアップデイツ

NEW GAME初弾

COMIC

好評連載

ゲーメストからのお知らせ

速攻生徒会（セガサターン対応）の調整が佳境に入っている。ぜんじさんほか関わっているライターたちの姿を見ていると、実に大変そうだ（←妙に他人行儀）。「わりと面白いっスよ。そんな感じ？」（石井ぜんじ談）見た目はちょいアレな感じだが、内容はもちろん色々な意味でマニアックに仕上がりつつあるぞ。発売は1月29日予定だ。興味のある人は手にとってほしいな。

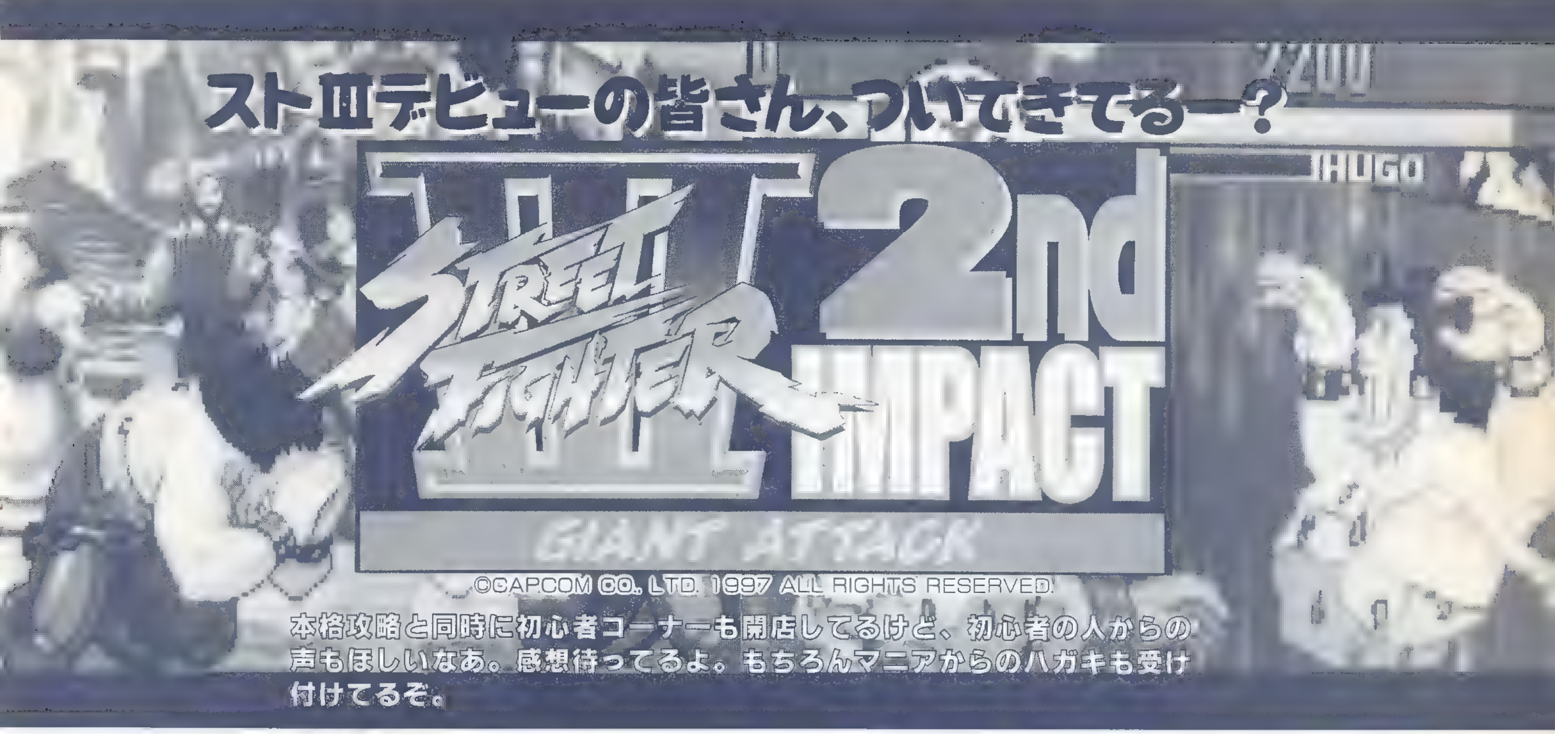
次号の付録は、年末恒例のメーカーイラスト満載の卓上カレンダー！今年はCDサイズのモノになる予定。みんな期待していてほしい。さらにゲーメスト大賞の発表もあるぞ！読者のみんなが決めた大賞ほか各賞、どんな結果になるかお楽しみに！



掲載広告ご案内

表紙：「幕末浪漫 月華の剣士」

イラスト：SNK
表紙写真：「アームドポリスバトライダー」



スト III デビューの皆さん、ついてきてるー？

本格攻略と同時に初心者コーナーも開店してるけど、初心者の人からの声もほしいなあ。感想待ってるよ。もちろんマニアからのハガキも受け付けてるぞ。

やってやろうじゃない！
空中追い打ちを阻止せよ！

空中でお手玉されてしまうというあなた。ブロッキングの存在を忘れてませんか？

担当：ワイルダーKEI

空中追い打ちとは何なのか?

空中追い打ちからの回避法に入る前に、空中での追い打ちが、どういうものなのかを説明しておこう。

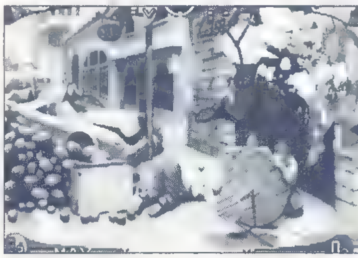
空中追い打ちとは、文字通り空中に浮いた相手キャラに対して、攻撃を加えることを言う。例えば、画面端でダッドリーがしゃがみ大K→ジャンプ大P→ロケットアッパーを行ったとしよう。

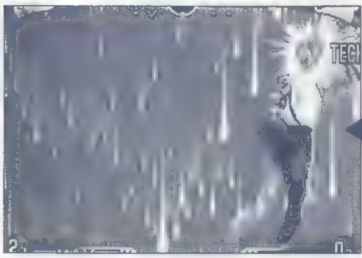
しゃがみ大Kをくらうとやられポーズのまま地面に落ちるので、ジャンプ大Pまでは回避不可能だ。問題は、そのあとのロケットアッパーだ。やられポーズのキャラにジャンプ攻撃で追い打ちをすると(地上通常技でも可能)、本来ならばダウンするはずのキャラが、空中で立ち直るのである。例外なのは、足払い系の技とダッドリーのジャンプ大Kのような、叩きつける技ぐらいだ。この例外を除いたうえで、話を進めていこう。

空中ブロッキングに望みを託す!

さて、先ほどのジャンプ大Pのあとのロケットアッパー


すくい上げられた!?


ここまではくらうしかない。

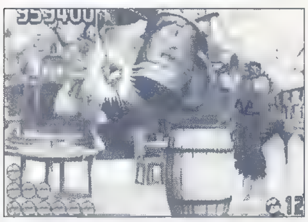


初段だけでもいいので、空中ブロッキングに挑戦しよう。

だが、通常技をくらって立ち直ってはいるものの、空中ガードというシステムがこのゲームにはないので、ロケットアッパーを空中ガードすることはできない。が、空中ブロッキングでをすることはできる。そう、結局のところ、空中にいるキャラに対する追い打ちへの対処は、空中ブロッキング以外にない。

そうなると、「自分は空中ブロッキングなんてできないしなぁ」と、思ってしまう人もいるだろう。が、そんなに悲観することはない。誰もが、空中でブロッキングをすればいいんだよと言われて、いきなりできるようになれるわけがない。特に、ロケットアッパーなどは多段系なので、全弾ブロッキングするなんてことは上級者でも難しい。最初は、一発目だけを目標にしてチャレンジしてみよう。着地するまでブロッキングできるようになれば、君は本物だ。

空中ブロッキングは、いたる場面で練習することが可能である。これは、対戦中でもCPU戦でもできる。対戦であれば、ジャンプで跳び込んでゆき、対空技を空中でブロッキングを狙うことができる。CPU戦でも、これは練習できる。が、CPU戦にはボーナスステージが存在するので、そこで練習することもできる。まずはレベル1からチャレンジし、垂直ジャンプから空中ブロッキングを試みよう。ちなみに、空中ブロッキングに関しては、前号で詳しく載っているぞ。



とりあえず、ここで練習してみよう。

空中追い打ちの価値

なぜ、空中にいる相手キャラに対して、追い打ちを加えるのか?単純に考えれば、ダメージを与えられるときに与えて、その後の展開を有利に進めたいというふうに解釈することができる。実際その通りなのだが、他にも幾つか理由がある。その理由とは、コンボ補正をかけないため、空中でブロッキングされにくい、などがある。コンボ補正というのは、連続して技を当てていくと、相手キャラに与えるダメージが軽減されていくことをいう。

しかし、空中でジャンプ攻撃を当てると相手キャラは立ち直るため、そこで連続技が途切れたということになる。ということは、そこでコンボ補正も途切れると判断することもできるのだ。コンボ補正が途切れれば、その後に出すSアーツのダメージを、純粋にコンボ補正なしでダメージを与えることができるというわけだ。理論上では…。理論上…というのは、空中にいるキャラにSアーツを当てても、全弾ヒットさせられるということが、まずないからだ。俗に言う「安い」とか「カス当たり」というやつだ。

それでも使えないというわけではないので、追い打ちする側もされる側も、「防げるものなら防いでみな一!」「きっちりブロッキングしてやるぜ一」というくらい、勇んでプレイしてほしい。

反撃してる？

空中ブロッキングからの反撃

空中ブロッキングから一発逆転の大ダメージを狙うことだってできるぞ！

担当：RED

ストⅢ対戦で勝率に大きく影響してくるファクターの一つに、ブロッキング成功後の反撃のうまさが挙げられる。前回は空中ブロッキングについて解説したので、今回は空中ブロッキング成功後の反撃について考えてみよう。

ステップ1 とりあえずボタンを押そう

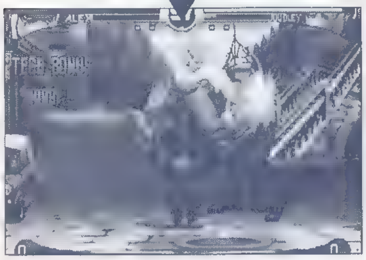
空中ブロッキングができるようになりたてのころは、そもそもブロッキング成功後にとっさに反撃することそのものが難しい。

せっかく空中ブロッキングに成功したのに、何もできない光景を見かけることも多い。これはもったいない。

まずは、うまいこと空中ブロッキングできたら、反応良くボタンを押して反撃できるようになろう。反撃にはダメージを考えて、中または大攻撃を使うようにしよう。



空中ブロッキング成功！



反応良く中や大攻撃で反撃しよう。まずはここから。

ステップ2 殺傷力UP！ 連続技をたたき込め！

相手のジャンプ攻撃を空中ブロッキングした場合は、空中で通常技を一発当てることしかできないケースが多いが、相手がアッパー系等の地上通常技を対空に使ってきたのを空中ブロッキングできた場合は別。キャラにもよるが、そこから技を出しながら跳び込んで、強力な連続技を狙える。



地上からの対空技をブロッキングしたらチャ～ンス！



通常の跳び込みと同様に、ジャンプ攻撃からの連続技を狙える。

ただし、連続技を狙う場合は、空中ブロッキングした位置（高さ）に注意が必要。高めの位置で空中ブロッキングしたときは、意識して少し打点を下げたり大攻撃で跳び込むようにしないと、地上技につながらなくなってしまう。逆に低い位置で空中ブロッキングした場合は、攻撃判定の発生が早い技を急いで出さないと、技が出る前に着地してしまうこともある。

空中ブロッキングした高さによって、出す技、タイミングを変えることが必要な場合もあることを覚えておこう。

このように、空中ブロッキングからの連続技狙いは、やや不安定な面もある。慣れないうちは、ヒット確認なしで最後まで出し切っても危険性が低い連続技、もしくは、段数が多くヒット確認がしやすい連続技を狙っていくのがオススメだ。しかし、キャラによっては空中ブロッキング後に狙うのに適した連続技がないものもいる。下の表を見てもらえば分かるが、エレナ、ネクロ、オロ、ユリアンがそれに該当するキャラとなっている。これらのキャラは空中ブロッキング後に狙いやすい連続技がないので、リープアタック等へ連携させていこう。

空中ブロッキング後のオススメ連続技

アレックス	J大P→立ち中K→小フラッシュチョップ
リュウ・ケン	J大PorJ大KorJ中K→下中K→大波動拳
ショーン	J大PorJ大KorJ中K→下中K→大トルネード
ダッドリー	J中K┬→下小K→下中P→下大P └→立ち中K→立ち大K→立ち大P
コン	J大PorJ中K→立ち中P→立ち大P→レバー後立ち大P
ヤン	J大PorJ中K┬→立ち中P→立ち大P→レバー後立ち大P └→下小K→下中K→蟷螂斬
いぶき	J中PorJ中K→下小K→下中P→旋（小or中）
ヒューゴー	J中PorJ中K→小P連打（そのまま着地→投げも有効）
エレナ ネクロ オロ ユリアン	これらのキャラは適した連続技がない。 リープアタックへ連携させる等の攻めを 展開させていこう

投げ絡みのシステムを理解しよう

セカンドの新セオリー ～後編～

前回に引き続き、グラップディフェンスが影響を与える戦術について説明していこう。

担当：善之字元帥

前回の記事で、グラップディフェンス（以下GD）を使った新戦術と、それに対する対処法を説明した。そこで今回は、さらにGDと必殺技のコマンド重複、GD後の攻防について説明していこう。

コマンドの重複

前回も説明したが、GDは「相手に投げられてから約60分の6秒以内に、レバーを右または左に入力しながら、中または大のボタンを押す」ことによって成立する。このコマンドのポイントは、**入力条件さえ満たしていれば、他のコマンドと重複していてもGDが成立すること**。この性質を利用することによって、前回紹介した、空ジャンプ→GDやリープ→GDという戦法を、より有効に活用できる。実際に例を挙げてみよう。

①スーパーアーツとの重複

ほとんどのスーパーアーツは、コマンドが↓↘→↓↘→+パンチまたはキックなので、リープまたは空ジャンプの着地にこのコマンドをしておけば、相手が投げをミスしたときにスーパーアーツが発動する。しかし、スーパーアーツの種類によっては、無敵時間がないものもあるため、発動直後に投げられたりすることもある点に注意。

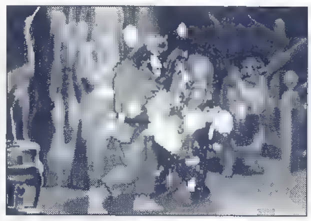
実戦的には、たとえガードされても大きな反撃を受けにくい真空波動拳（リュウ）や、コークスクリューブロー(ダッドリー）が使いやすいだろう。


真空波動拳などのスーパーアーツとGDは相性がいい。

②昇龍系との重複

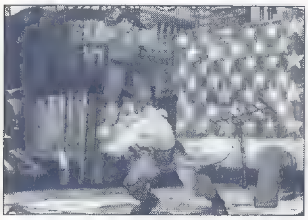
レバー→↓↘+パンチまたはキックで出せる、いわゆる昇龍系の技の中には、出した瞬間に投げられ判定がなくなるものもある。リープや空ジャンプの着地にそういった技で投げか昇龍系かの選択をかけるのは、前作からのセオリーだが、GDとコマンドを重複させることによって、昇龍系の技をより有効に使える。

実際のコマンドとしては、Ⓐ→↓↘→+ボタンもしくは、Ⓑ→↓↘←+ボタンと入力することによって、相手の投げが成立したときにはGDになり、投げ失敗の通常技は昇龍系で潰せる。この際、自分のキャラの、その他の必殺技に重複しないコマンド入力（ⒶかⒷ）を選択しよう。


前作からの伝統、■地昇龍拳もGDと併用できる。

③コマンド投げとの重複

ヒューゴーのムーンサルトプレス、アレックスのハイパーボムについても、GDとのコマンド重複入力が有効だ。これらのコマンド投げは、つかみ判定の発生がかなり速いため、相手の投げ失敗打撃ごと吸いこんでしまえる点が強いが、読まれると投げ失敗ポーズに反撃を受ける点に注意すること。


コマンド投げを読んだら、ジャンプして空振りポーズを狙う。

主に、これらの技とGDのコマンド重複を利用して、リープ・空ジャンプ後に選択をかけていくことになる。しかし、これらのコマンド重複技は、相手に投げる意志がなければガードされ、大なり小なりの反撃を受けてしまうのも事実なので、積極的に利用するよりも、あくまで均衡を打破するための切り札として、ふところに忍ばせておこう。

また、各キャラのおすすめコマンド重複技（攻撃判定の発生が早く、投げられ判定が消失する技）を表にしておいた。そちらも参照してほしい。

グラップディフェンス後について

いくらコマンド重複を利用してGD入力を行っても、ほとんどの場合は、お互いに投げとGDが成立して仕切り直しになる。しかし、実は仕切り直しといっても、投げた側とGDした側とでは微妙に状況が異なっている。そこで、GD発生直後のお互いの状況を説明しよう。

①基本的に、GDが発生してから、お互いが動けるようになるまでの時間は同じ

一般に、GDの後は仕切り直し、という感覚は、ここからきている。また、「基本的に」というだけあって、現在のところ、2例ほど例外が見つかっている（コラム参照）。

②画面中央でGDが発生したときに相手を押し返す距離は、GDした側よりも投げた側のほうが長い

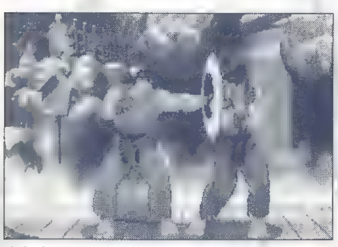
やや重要な概念。投げた側は、GD発生によって、投げたことによるアドバンテージをすべて失うわけではない点に注意。GDが発生しても、投げた側は相手を押し返せるのだ。この概念を理解しておけば、追い詰められたときの陣地回復や相手を壁際に追い詰めるときに若干役立つ。

ちなみになぜか、壁際でGDが発生したときの（画面中央側のキャラの）押し返し距離は、投げたときよりもGDしたときのほうが、相手との距離が離れない。

③GDが発生したときの、投げ側とGD側の見分け方

やや蛇足だが、GDが発生したときには、GDしたキャラの目の前に青い円形のマークがあらわれる。つまり、自分のキャラに青いマークがついたときには、実質的に投げ負けていることを示している。

まあ、タイミングを計る目安とでも思っておこう。


GD直後にお互いにレバーを上に入れておくと、

グラップディフェンスが発生しない理由

対戦中、きちんと入力したにもかかわらず、GDが発生しないと感じたことはないだろうか？

その場合、GDの入力が早すぎて、投げが通常技に化けてしまい、攻撃判定が発生する前に相手に投げられていることが多い。基本的に、リープや空ジャンプの着地をお互いに投げ合うと、地上にいる側のほうが有利なため、空中側はボタン連射したくなるものだが、確実にGDを発生させるには、やや遅めにボタンを目押しするほうがよい。


同時にジャンプする。互角の証拠だ。

グラップディフェンスのコマンド重複に相性の良い技表

リュウ	真空波動拳(↓↘→↓↘→+Ⓟ)、昇龍拳(→↓↘+Ⓟ)
ケン	各スーパーアーツ、昇龍拳(→↓↘+Ⓟ)
ショーン	EXドラゴンスマッシュ(→↓↘+ⓅⓅ)
アレックス	ハイパーボム(レバー1回転+Ⓟ)、 EXエアニースマッシュ(→↓↘+ⓀⓀ)
ユン	槍雷連撃(↓↘→↓↘→+Ⓟ)
ヤン	雷震魔破拳(↓↘→↓↘→+Ⓟ)
ダッドリー	EXジェットアッパー(↓↘→+ⓅⓅ)
エレナ	大スクラッチホイール(↓↘→+大Ⓚ)
いぶき	EX風斬り(↓↘→+ⓀⓀ)
ネクロ	スラムダンス(↓↘→↓↘→+Ⓟ)
オロ	なし
ユリアン	タイラントパニッシュ(↓↘→↓↘→+Ⓟ)
ヒューゴー	ムーンサルトプレス(レバー1回転+Ⓟ)

難攻不落とは不尽ナリ！ 拙者が助太刀いたす!!

寒雨も斬り返す一閃の攻略冬の陣!!

結論 狙っていくべきか否か

さて、前回と今回で、セカンドで加わったGDにまつわる駆け引きはほとんど説明したが、まだ考える余地は残されている。それは、

空中ブロッキング入力空ジャンプまたは密着リープアタックから、コマンドの重複を仕込んだGDを積極的に狙っていくべきか否か

という問題である。確かにこの戦法は、半ば相手のミスを誘って、自分はリスクの少ない行為を繰り返すかのようにも見えるし、何度も相手がそんな行動を許してくれないというようにも見える。そこで、この戦法の有利な点と不利な点を下にまとめてみた。

もちろんキャラの性能によって、そもそもこの戦法の向き・不向きもあるだろうから、単純にこれだけで勝敗が決まってしまうことはないと思うが、この戦法を熟知しておくに越したことはない。

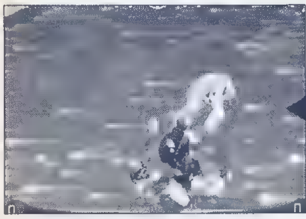
この戦法の長所・短所を理解し、やられたときには正確な対処をし、チャンスにはどんどん活用して、セカンド特有の駆け引きに慣れていってほしい。

グラップディフェンス後の例外

先ほど、GDが発生した後は、基本的にどちらも同時に動き出せることを述べたが、実は例外が2つある。

まず1つめは、いぶきが投げられて、GDしたとき。いぶきはGD後、やや後ろに跳んでしゃがみこむポーズをとるため、他のキャラに比べて動きはじめがやや遅い。時間的には約60分の3秒程度なので、反撃されるほどではないが、若干体勢が不利になることを覚えておこう。

2つめは、ネクロのキック投げを、相手にGDされたとき。ネクロのキック投げはフランケンシュタイナーで、投げの発生と同時にネクロが逆立ちするため、GDが発生すると、体勢を整えるために後ろに大きくジャンプしてしまう。このときは通常のGDとは違い、ネクロが動けない時間が非常に長いため、一部のスーパーアーツ（転身穿弓腿やローリングサンダー）が全段ヒットしてしまう。ネクロはキック投げを使わないほうがいいのだろうか？



一部のSAに反撃されてしまう。



ネクロのK投げは、GDされると大きく後ろに跳ね、

スカし投げの長所

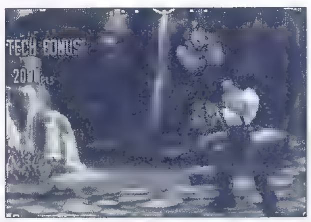
空ジャンプからのGD兼用スカし投げを狙ったほうがよい理由としては、次のような長所が挙げられる。

●コマンド重複を利用して一発逆転が狙える

前述のGDと必殺技コマンドの重複を使った戦法は、ハイリスクハイリターンの逆転作戦として、自分がピンチのときに活用できる。逆に体力で勝っているようなときには、リスクが裏目に出ることのほうが多いので、この作戦はひかえるようにしたほうがいいだろう。

●空中ブロッキング後には大反撃が狙える

相手が空ジャンプに対して手を出してくれれば、空中から連続技を狙っていける点も大きい。相手の多段対空に対する反応に不安要素が残るものの、こちらは空中にいるため、落とされてもせいぜい一発くらうだけなので、期待値として、空中側と地上側とでは、空中側に軍配が上がるという考え方もできる。

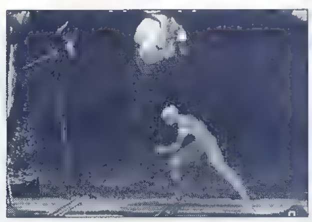


空中ブロッキング後には、大反撃が狙える。

●ジャンプの低いキャラは対応されにくい

ジャンプ軌道の低い、ダッドリーなどのキャラは、ジャンプ時間が短いこともあって、相手は対空技で反応しづらい。

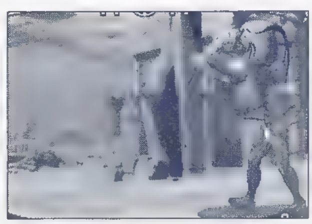
逆にいぶきなどのジャンプ軌道の高いキャラは、この戦法自体が相手に見切られやすく、安全に着地しづらいというハンデを背負っているとも言える。しかし、ジャンプ軌道の高いキャラは、空中での特殊行動（苦無など）もあるため、単純にジャンプ軌道だけで決められるものではない。



ジャンプ軌道の低いキャラは、対応されづらい。

●壁際では相手が下がれないことを利用できる

空ジャンプ→スカし投げは、とにかく着地点に相手がいて、しかも自分の投げ間合い内にいなければ話にならないが、少なくとも相手を壁際に追い詰めていれば、相手はそれ以上下がることができないので、かなり間合い調整が楽になる。



軌道の高いキャラでも、壁際なら間合い調整無用だ。

スカし投げ作戦の長所はこんなところだが、これらの長所を有効に活用できるキャラは、ジャンプ軌道が低い・連続技ダメージが大きい・壁際に追い詰めやすい等のキャラ特性が生かせるダッドリーなどが挙げられるだろう。

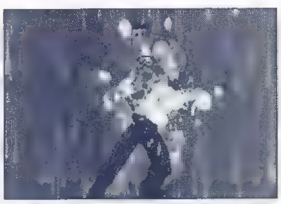
スカし投げの短所

こんどは逆に、空ジャンプ着地スカし投げの短所を挙げてみよう。

●相手の対処法が多岐に渡るため、すべてに対応できない

ブロッキング入力空ジャンプへの対処法は前号で述べたが、その対処法には実に多くに種類があるので、いかに万能と言われる空中ブロッキングでも、すべてに対応するのは不可能とも考えられる。

実際、相手の多段対空を警戒していれば、せっかく空中ブロッキングに成功していても、何の反撃もできないわけだし、ひどいときには多段技を警戒するあまり、着地を相手に投げられてしまうこともあるかもしれない。このあたりは、相手が用意している選択肢を読めればある程度カバーできるが、完全に読みきることは不可能といえよう。



はたして相手の多段対空を全段ブロッキングできるだろうか？

●ジャンプの着地点から離脱されやすい

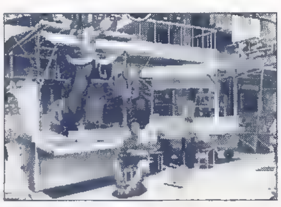
空ジャンプと攻撃しつつのジャンプで最も違うのは、相手の状態。攻撃ジャンプだと、相手はレバーを後ろに入れれば、たとえ攻撃をガードしなくてもガードポーズをとるのに対して、空ジャンプでは相手が自由に移動できる。スカし投げは着地点に相手を釘付けにするのが重要なので、空中で何も技を出さないと着地点をずらされて具合が悪い。ジャンプ軌道の高いキャラについてはなおさらである。



相手は投げ間合いから外れたり、下をくぐったりできる。

●空中での選択が少なく、相手を迷わせづらい

基本的には、ジャンプ中にできる自分の行動は、攻撃を出すかブロッキングを入力するだけである。そのため、相手もあれこれ悩む必要がなく、割り切って行動しやすい。もちろん雷撃蹴（ユン・ヤン）など、空中での特殊行動があるキャラについてはその限りではないものの、それ以外のキャラについては相手も十分な迎撃体勢が整うことを計算に入れておく必要がある。



特殊行動があれば相手を迷わせられるのだが。

ジャンプがあまりにも遅いネクロを除き、どのキャラも使いようによってはかなり使えるスカし投げだが、こういった短所もあり、スカし投げ一辺倒ではなかなか勝ち抜けないことも覚えておくといいだろう。

ヒット確認から確実に
スーパーアーツを叩き込め!!

対戦攻略「1から始める豪鬼使いへの道」

誰だ!?斬空波動拳や竜巻しか使わないで「豪鬼弱いよ」なんていっているのは!!天魔空刃脚を使えば、はっきりいって豪鬼は最強のキャラだ。

担当：「空刃脚を主軸に闘え！」
このセリフ、ストⅢ2ndで8作目だよ…。FRS-N.O

豪鬼ならではの技を使わないんだったら、リュウ使ってんのと同じこと!!

豪鬼の技は基本的にリュウのそれと同じだ。しかし、だからといって闘い方まで同じというわけではない。豪鬼には「天魔空刃脚（斜めジャンプ頂点でレバー下＋中K）」という、強力な空中攻撃がある。これまでの作品でも、この天魔空刃脚は豪鬼の主軸として使っていくべき技であった。しかしちょっと変わったコマンドのせいや、斬空波動拳という「一見強力そうな技」のせいで空刃脚をメインに闘うプレイヤーは現在のところ皆無、というのが現状だ。

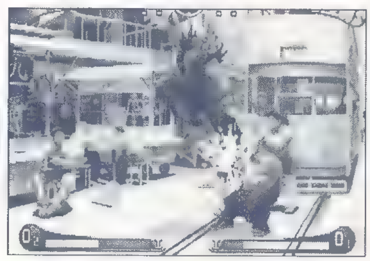
ストⅢにも豪鬼が登場し、使用コマンドも正式に公開されて、街でも豪鬼を使うプレイヤーは多く見られる。しかし、そのほとんどのプレイヤーは豪鬼というキャラクターの闘いかたを理解していないようだ。言い方は悪いが巷で見る豪鬼は「逃げ竜巻(空中)斬空脚猿」や、「逃げ斬空波動拳猿」ばっかり。それじゃあ、勝てるものも勝てないよ…。

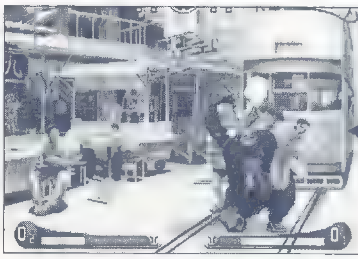
というわけで、今回は世間の豪鬼使いのレベルを上げるための攻略を行おう。

極めよ、天魔空刃脚!!

まず冒頭の話でも出てきた「天魔空刃脚」、これを主軸に持ってくるのが重要。この技は「斜め前方ジャンプの頂点でレバーを下に入れて中K」というのが正確な出し方だ。うまく出せないという人は、斜めジャンプして「豪鬼がクルっと一回転するグラフィックのとき」に入力してみよう。

天魔空刃脚の強さは、そのトリッキーさにある。ジャンプの頂点から高速で一気に直下してくるので、迎撃が極端に難しいのだ。さらに、ストⅢ2ndの天魔空刃脚は「どんな高度でヒットさせても地上の技に繋がる」という優れた特性がある。そこで天魔空刃脚を出したら、着地で立ち中Kに繋げるようにしよう。初めのうちはこの「天魔空刃脚→立ち中K」をワンセットで出す癖をつけるのだ。



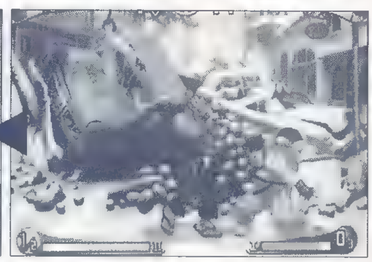


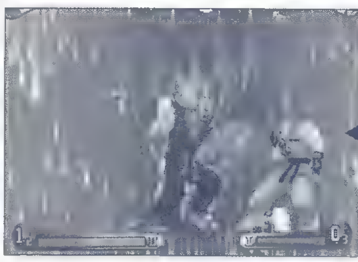
天魔空刃脚から近立ち中Kへつなぐ。これが初めの一歩だ。

ヒット確認、そして繋げ！

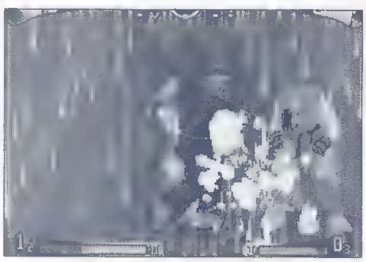
なぜ立ち中Kなのかというと、じつはこの技をヒットさせると仰け反りが大Pと同じになる。それでいて立ち中Kはいうまでもなく中攻撃だから、技の引きは速い。そのうえ相手ののけ反りが中ではなく大なのである。これは立ち中Kをヒットさせれば、圧倒的に自分側が先に動けるということを意味しているのだ。

そして立ち中Kはヒットしたのを確認してからでも、なんとスーパーアーツが連続技





空刃脚→立ち中Kがヒットしていたら、ここでスーパーアーツを入力する。ヒット確認してからでOKだ。



すると、なんと立ち中KからノーキャンセルでSAに繋がる！

となる。俗にいう「ノーキャンセル連続技」というやつだ。天魔空刃脚から立ち中Kまで出す癖をつけて、この2発がヒットしていたらスーパーアーツのコマンドを入力。あとはボタンを押せば「天魔空刃脚→立ち中K→スーパーアーツ」の連続技の完成。

使うスーパーアーツははじめのうちは「滅殺豪昇龍」で決まり。立ち中Kから繋げるには最も安定しているし、ほかのスーパーアーツと違って途中で落とすこともないからだ。

ゲージがなかなか溜まらないというひとは、ガードされてもヒットしていてもいいから、とにかく「空刃脚→立ち中K、空刃脚→立ち中K…」を繰り返して相手を画面端に追い込む。この状態なら、空刃脚だけ出していても空振りはしないので、「空刃脚→空刃脚→下小K→空刃脚→リープアタック→空刃脚…」という感じで猛攻すればアッというまにゲージは溜まるぞ。

これが豪鬼を使う上での第一歩である。ここからストⅢならではの攻防が始まるのだ（空刃脚をブロッキングされるようになってきた場合の裏の選択など。空ジャンプ・投げや、着地直前の斬空波動拳などその種類は多い）。しかしそういった選択肢は、空刃脚の強さを理解してから考えることだ。

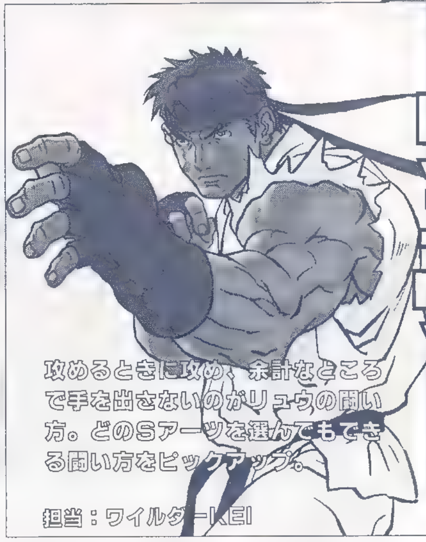
まずは今回の記事で、豪鬼の闘いかたの良い方向性をつかんでほしい。



画面端なら空刃脚が空振る恐れはまったくない。ここからガンガン攻めて、ゲージを溜めよう!!

リュウ

じっくりいきますか？それとも攻め攻めでいきますか？



攻めるときに攻め、余計なところで手を出さないのがリュウの闘い方。どのSアーツを選んでもできる闘い方をピックアップ。

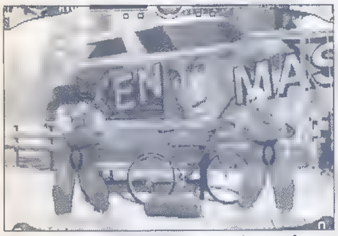
担当：ワイルダーKEI

闘い方に変化あり？

大幅に…というわけではないのだが、空中竜巻旋風脚とEX技の追加のおかげで闘い方のバリエーションが増えた。そう、変化したというよりは、今までの戦法に、新しい闘い方が加わったと判断したほうが正しいだろう。たとえば、空中竜巻旋風脚。着地に隙はあるものの、使い方次第で強力な技となる。

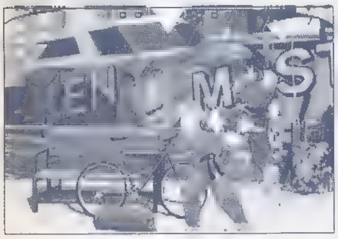
相手との間合いが中間距離以上で、ハイジャンプから下降にさしかかったぐらいの地点で空中竜巻を出したとしよう。すると、相手キャラの背後に落下しつつ攻撃できる。この戦法は慣れないと非常に当てにくいが、極めることができれば、強力な武器となる。自分で間合いを調整できるようになればベストなのだが、相手キャラも動くのでそれも厳しい。最初は狙って出さず、自分で動きに変化をつけたいときに使ってみよう。

ただ、竜巻旋風脚は、空中と地上ともにしゃがんでいる相手キャラに当てることができないので、通常技でのジャンプ攻撃も忘れないようにしよう。



これぐらいの間合いからハイジャンプ。

▼



そうすると、こんな感じで空中竜巻を当てられる。

ブロッキング対策には真空竜巻旋風脚

ブロッキングをあまり使わない相手にはあまり必要はないが、ジャンプ攻撃や起き上がりに対して攻めるこちらの攻撃を、ブロッキングする相手に出会ったときは真空竜巻が使える。

空中で出す場合は、地上に着地するぎりぎりまで引きつけないと相手キャラに当てることができないが、ジャンプ攻撃をブロッキングしてくる相手には非常に使える技だ。

それに、空対空としてもその威力を発揮する。空対空というのは、相手キャラのジャンプ攻撃を、こちらもジャンプ攻撃で迎え撃つことを指す。このジャンプ攻撃を、空中真空竜巻に置き換えるのだ。相手キャラのジャンプのモーションを見たら、すぐにこちらもジャンプしよう。



ジャンプ攻撃を空中真空竜巻に変えてみよう。

しかし、別に無理をして当てにいく必要はなく、地上で昇龍拳、立ち大P or K、しゃがみ大P、地上真空竜巻などで迎撃してもいい。

以前でのブロッキング対策はすくい突き（ジャンプ中P）を使っていたのだが、地上にいるキャラに2段を当てにくくなったため、あまり使われなくなった。が、対空としては、今でも十分使っていけるはずだ。

地上真空竜巻は、相手キャラの起き上がりに重ねて出してみよう。ブロッキングの対策にもなるし、ガードされたとしても隙がない。そして、何より大きいのが、しゃがんでいる相手キャラにも当てることができるということだ。

また、起き上がりに技を重ねておくという点に関しては、鎖骨割りも使っていける。ジャンプ攻撃から着地に出してもいいだろう。

リュウはジャンプ攻撃から入ると足払いにつなげがちで、下ブロッキングで取られやすい。鎖骨割りは攻撃判定が速く出るほうではないのでブロッキングのタイミングをずらすことができ、2段技でもあるので、1段目をブロッキングされても2段目が相手キャラの反撃を防いでくれる。が、熟練した相手だと、1段目をブロッキングしたあとすぐに反撃してきたり2段ともブロッキングしてくるが、これは仕方がない。むしろ、賞賛に値するだろう。

リープアタックは積極的に使いましょう

リュウのリープは攻撃判定が早く出るタイプ。前作では近距離でリープを使うと、そのあと投げられてしまうので敬遠していた人も多かっただろう。が、セカンドではグラップルディフェンスというシステムが加わったことによって、投げを回避できるようになった。

リープをガードされたときは、取り敢えず投げコマンド（➡大P）を入れておこう。ヒットした場合は、バックジャンプ大Kで相手キャラの反撃を回避することができる。

また、着地に（真・）昇龍拳を出してもいい（この場合は相手の反撃を先読みしたうえでの行動）。

反撃してこないようであれば、そのまま足払い、リープ、投げの3択をかけにいくといいだろう。

それから、リープは相手キャラに近づく手段としても使える。これは前作でも説明しているが、今回は立ち大Kと組み合わせて使っていこう。どういうことかというと、セカンドでの立ち大Kは、間合いが少しでも離れているとしゃがんでいる相手キャラに当てることができない。それゆえ、逆に足払いで狙われがちだ。そこを、うまく利用するのだ。

立ち大Kで相手を牽制しつつ、相手キャラの攻撃を先読みして、リープを出すのだ。これで、相手キャラの攻撃をかわしつつ近づくことができる。もちろん、間合いが離れすぎていなければ、この足払いをリープで潰すことが可能。

これで近づいたときの間合いは、中足払いとリープが届く間合いが望ましい。近づいたあとは、足払いとリープの2択をかけてみたり、ブロッキングを仕込んでおいてもいいだろう。ただし、この選択は相手側もできるということを忘れてはならない。要するに、リープで近づいたはいいが、その近づいたところに逆に下段や中段で揺さぶられてしまう可能性もあるということだ。まさしく、じゃんけんの世界である。



足払いを出してごらん？

◀

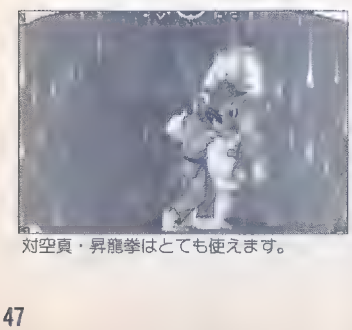


ほ～ら、リープだよ。

スーパーアーツはどれがいいのか？

今回、3つすべてのスーパーアーツは有効利用していくことができる。が、やはり強力なのは真・昇龍拳。対空技としての性能が格段上がったため、使い勝手がとてもよくなったからだ。

前作のように、「ここまで引きつけなくちゃならないの？」ということがなくなった。他のスーパーアーツは、またの機会に説明したい。



対空真・昇龍拳はとても使えます。

スーパーアーツに異変が！

ダッドリー電撃作戦

ここになって、ローリングサンダーの使用価値が急上昇。ロケット・コークスクリューと合わせて、スーパーアーツ選択には悩みそうだ。

担当：善之字元帥

前号の最後で、ダッドリーのスーパーアーツ3種を紹介したけれども、その後の研究により、ローリングサンダーが素晴らしい能力を持っていることが発覚した。今月は、ローリングサンダーの実戦的な使い方を紹介しよう。

まずはその素晴らしい能力

ローリングサンダーが他のスーパーアーツ（以下SA）に比べて優れている点は3つ。

①SA発動の時間停止が長い

この能力によって、汎用性の高い連続技に組み込んだり、見てからガードしては間に合わないことを利用したバクチに使ったりという用途が生まれる。

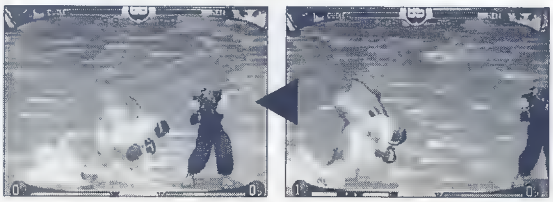
②前方向への移動距離が長い

もちろんコークスクリューブローもこの能力を持つが、ローリングサンダーには「フェイクロール」という隠し操作（写真参照）があるため、突進力はコークスクリューの比ではない。

③威力が大きい

ダッドリーの全SA中、最大の破壊力。特に最初の一撃が大きく、しゃがんでいる相手に当てれば、しゃがみカウンターも加わって全体力の半分以上ものダメージを奪う。

それでは、実戦的なローリングサンダーの使い方を紹介していこう。


ローリングサンダー後、レバー前+パンチ全部押しっ放しで、相手に当たるまで前進し続けるフェイクロールになる。反撃には必須。

連続技

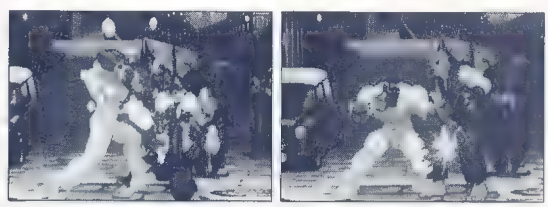
最も使えるのが、ターゲットコンボ（以下TC）などを当てた後の連続技としての用途。TCをヒットさせた後は、例外なくダッドリーのほうが先に動けるので、TCを出している最中にヒット確認をして、ヒットしていたらレバーを回し、ローリングサンダーで追撃しよう。

TCの中でも特に、

- ●下小K→下中P→下大P
- ●レバー前大K→中K

の2つを使っていけば、それぞれ下段と中段の攻撃属性になっているため、相手との密着状態で選択をかけられる。

また、立ち大Pからも目押しでローリングサンダーがつながる。最初のうちはヒット確認がやや難しいかもしれないが、不可能なレベルではないので練習しよう。マスターすれば、すさまじく威力のある大Pを打てるも同じなので、通常技の刺し合いが有利になる。ただし、あまりにも遠い位置で大Pを当ててしまうと、途中から相手にガードされたりすることもある。遠いときには止められるようにしたい。


中段スタートの大K→中KのTCから…、

下段スタートの小K→中P→大PのTCから…、

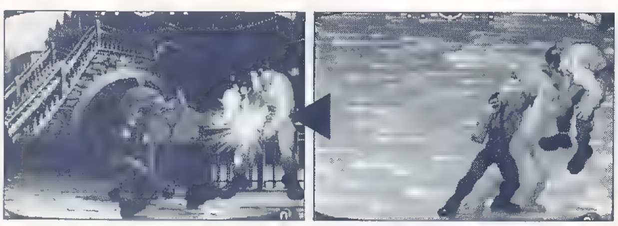

すべてローリングサンダーにつながる。必須！

リーチの長い大Pから…、

その後の追い打ち

もしも、壁際でローリングサンダーがヒットしたら、最後のアッパーが当たって浮いている相手に、立ち大Pか小マシンガンブローで追い打ちが狙える。実際には、クイックスタンディングを取られる心配のない大Pを狙っていきたいが、ローリングサンダーを全弾ヒットさせても大Pが当たるキャラはアレックスとユリアンのみである。それ以外のキャラに対しては、我慢して小マシンガンを当てるか、ローリングサンダーのヒット数を下げて大Pを狙っていこう（ユン・ヤン・いぶき・エレナは、それでも大Pがヒットしない）。

私見としては、威力を落としてでも、その後密着から選択を迫れる大Pを狙ったほうがいいと思う。


大パンチや、小マシンガンブローで追い打ち可。

壁際からなら、最後のアッパーから…、

高い反撃能力

ローリングサンダーは、発動時の時間停止効果と突進能力も手伝って、反撃能力が非常に高い。特に、各キャラの大足払い、アレックスのEXスラッシュエルボー、リュウ・ショーンの飛び道具については、ちょっと気をつけているだけで簡単に反撃できる。このチャンスを逃さないように、気合を入れよう。


リュウ・ケンの大足払いは、反撃が容易。見逃すな！

長いゲージをどう溜めるか

ローリングサンダー唯一の欠点は、ゲージが異常に長いこと。その欠点をカバーするためには、パーソナルアクションを使っていくといい。

ダッドリーのパーソナルアクションは、薔薇を投げるというものだが、薔薇は攻撃判定を持っていて、実質的には飛び道具といえる。中パンチ投げの後など、起き攻めが難しい状況では、どんどん薔薇を投げてゲージを溜めよう。

薔薇を使った連携もかなり有効。この場合、普通に薔薇を投げるのではなく、通常技にキャンセルをかけて使っていくと、比較的安全に投げることが可能だ。さらに、薔薇をガードさせた後は、こちらのほうが先に動けるので、その後もラッシュを継続できる。

面白い連携としては、相手を画面端に追い詰め、立ち大Kをキャンセルして薔薇を投げるというものがある。ガードすればそれでよし、もしも大Kと薔薇の間に立ち技で割り込んできたら、ダッドリーが通常技をくらっている間に、相手に薔薇がヒットし、その後ローリングサンダーが入ってしまう。薔薇を使ったクロスカウンターとでも思ってもらえばいいだろう。


使用後の打撃力UPの効果もあり、薔薇は使える。

最後におわび。前号の文中で一部「下小K→下中P」という表記が、「下小P→下小K」に化けていました。読者の皆さん、ゴメンナサイ。

ワンチャンスでいただきだ ユン



今回は空中ターゲットと揚炮について。君は揚炮のチャンスを逃してないか⁉

担当：GED

空中ターゲットでブロッキングを崩せ！

前回のユンの記事に載ってなかった新ターゲットコンボ（以下T・C）を含め、すべてのT・Cをもう一度まとめておこう。

①J小P↓レバー前J大P
②立ち小P↓立ち小K↓立ち中P
③立ち中P↓立ち大P↓レバー後 立ち大P
④下中P↓下大P
⑤下大K↓立ち大K

以上の5つがユンのT・Cで、多用することになるのが、①②③のT・C。

空中T・Cは2段攻撃になるので、単発技での跳び込みよりブロッキングされにくいというのが大きな利点。背の高いキャラが相手の場合は当てやすいので（背が低いと2打目がスカりやすい）、雷撃蹴と並んでメインの跳び込みになるくらいだ。「ジャンプ↓レバー下↓レバー前入れっぱなし↓小P↓大P」と入力し、空中T・C前の無防備なジャンプに空中ブロッキングを仕込んでおくといいだろう。

空中ブロッキングしながら跳び込んでくる相手に対しても有効なので、空対地だけでなく、空対空としても使っていける。空中T・Cや昇りJ大Kがブロッキングされるようだったら、中穿弓腿や立ち中Kを対空に使っていくといいだろう。


2打目に失敗することも期待できる。


空中T・Cは、1打目をブロッキングされても、

鉄山靠以外の選択肢

②のT・C（以下、小PT・C）からは、どのスーパーアーツでも連続技になるしヒット確認しやすいので、当然使用頻度が高いわけだが、そこでちょっと注意してほしいことがある。

じつは「小PT・Cキャンセル小鉄山靠」の鉄山靠の部分は連続ガードになっていないので、上級者ともなると鉄山靠に合わせてブロッキングを狙ってくることも多い。なるべく単調にならないように鉄山靠の代わりに虎撲子にしてみたり、小P↓小Kからリープ、下中Kキャンセル EX鉄山靠など、連携に変化を持たせ、ブロッキングの的を絞らせないような工夫が必要だ。

しかも、画面端なら、虎撲子のヒット後に立ち大Pで追い打ちができ、けっこうなダメージ&スタン値を与えることができるので、相手を画面端に追い込んだら、こうなることを期待して虎撲子を少し混ぜてみるのもいいだろう。幻影陣があれば、虎撲子の後にノーキャンセルで使い、浮いている相手を絶招歩法で拾うこともできるぞ。


対空やT・Cからの中穿弓腿後に…、

揚炮チャンスを逃すな！

ワンチャンスで大ダメージを与えられるということで大人気の「揚炮」。貴重なS・Aを確実に当てるには、連続技に組み込むのが一番。というわけで、ここでは揚炮を狙える様々なケースを紹介しておこう。

●中PT・C↓キャンセル揚炮
●小PT・C↓キャンセル小鉄山靠↓キャンセル揚炮
●小PT・C↓キャンセル中穿弓腿↓揚炮

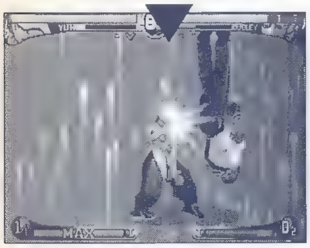
前者の2つは、もはやおなじみの連続技。本来なら、小鉄山靠の代わりに中穿弓腿にしたほうが攻撃力やスタン値が高いのだが、穿弓腿をガードされると非常に危険なので、ヒット確認できないなら狙わないこと。

●K投げ↓揚炮

キック投げでヒザをガシガシ叩き込んだ後、相手が地面に落ちるスレスレを拾うことができる。いちおう槍雷連撃でもできるが、カス当たりなのでオススメはできない。まあ、とどめをさせるなら使ってもいいだろう。

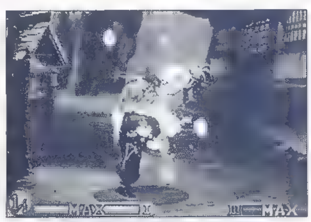
●中（or小）穿弓腿↓揚炮

対空に中穿弓腿を使い、落ち際の相手を揚炮で拾う。穿弓腿は小でもいいのだが、中のほうが出が早く、対空技として優れているので、あえて小を使う必要はない。穿弓腿は2ヒット技なので、対空中ブロッキング用の対空技としても非常に有効だ。


揚炮が入る。簡単かつ実用的な連続技だ。

●立ち中K↓小鉄山靠↓キャンセル揚炮

立ち中Kで跳び込みを落とし、鉄山靠キャンセル揚炮で拾う。小鉄山靠で拾うときに、あまり高い位置でヒットさせると揚炮の2、3打目がスカってしまう点に注意。

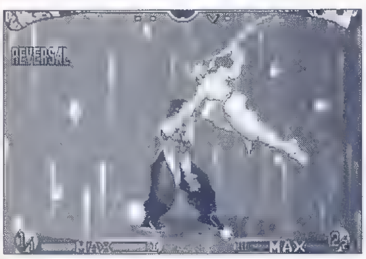

キック投げの後も揚炮チャンス！

●下大P↓揚炮
●下大P↓小PT・C↓小鉄山靠↓キャンセル揚炮

下大Pがヒットした後ののけぞり中に揚炮やT・Cを当てることができる。下大Pから直接揚炮を狙うのは簡単だが、T・Cへのつなぎは結構難しい。ただ、威力はかなり高いので、目押しに自信があるなら、ぜひ狙ってもらいたい連続技だ。

ゲージが長く、1つしかストックできないので、あまりオススメはできないが、バクチ覚悟なら、起き上がりや割り込みにも使える。槍雷連撃と違い、相手がリープなどで空中に浮いている場合でもしっかり拾ってくれる点では信頼度が高い。ただし、少しでも間合いが遠いと、せっかく当たっても2、3打目がスカってしまう点には注意してほしい。

揚炮後は小鉄山靠で追い打ちし、画面端なら、さらに絶招歩法で追い打ちする。追い打ちついでに述べておくと、画面端付近なら、下中Kキャンセル EX鉄山靠後に絶招歩法が入る。



槍雷連撃ならカス当たりのこの状況でも、揚炮ならちゃんと全段ヒット！ でもバクチはほどほどに。


画面端付近なら、さらに絶招歩法で追い打ちができる。中鉄山靠からなら、端以外でもOK。


揚炮後は小鉄山靠で追い打ち。状況によっては中鉄山靠が当たることもある。

攻めは美を極めるか？はかなく散るか？

ショーン



分かりやすい戦法。スピード重視の攻め。負けるときも豪快。これですね。

担当：P・鈴木

今回のテーマ

- ・機動力を活用する
- ・リープアタックを多用する
- ・ボケない

今風のショーンの闘い方は？

ショーンをプレイしたことがない人は、「ショーンなんてリュウ・ケン2世じゃん」とか言っているようだけど、「そんなことないよ」ってショーンを動かしている人は、今回のテーマをもとに、ショーンらしさを押し出した闘い方を演出してみよう。

さて、ショーンらしさとはどんな動きを指すのかな？

ショーンタックルと前転を上手に使う

リュウ・ケンが持たない必殺技に、ショーンタックルと前転（↓↙←＋P）がある。これらの技は攻撃するための物ではなく、相手との間合いを変化させるためのものだ。しかもどちらの技のスピードも速い。これらの移動技を活用した攻めを組み立てれば、ケンをも上回るラ○ウになれるはずだ。

まずは2つの移動技の違いを知っておこう。

●ショーンタックル

ボタンを押しっぱなしにすると下段技であるタックルをだせるので、いくら移動後にスキがあるのといっても相手は手を出しにくい。一応、相手側の対処法としてリープをタックルに合わせるというものはあるが、そうそう反応できるものではない。

移動力は前転よりも速いので、正面から突撃したいときに有効となる。

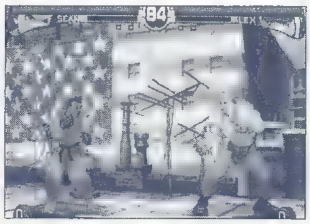
●前転

移動速度はタックルに劣るが、相手の逆側に回り込める点がおもしろい。ただ、前転の隙は結構大きいので、ちょっとした工夫が必要になってくる。

移動技の使いどころ～タックル編～

さて、予備知識も揃ったところで、実際に攻め込む方法を考えてみよう。

遠距離から一気に近づくときは、前ダッシュとタックルがおすすめだ。前ダッシュはダッシュ後に中足払いが届くくらいの間合いから出し、タックルは小中大を使い分けて、2種類の着地点（？）を目安に使っていこう。その2種類の着地点とは、以下の2つだ。

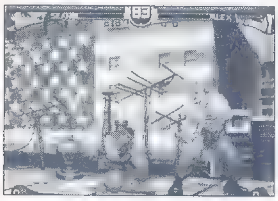


このくらいの間合いから、ダッシュやタックルで近づこう。

Ⓐ中足払いが届く間合い

Ⓑ密着間合い

つまり前ダッシュはⒶを想定した行動になるわけだ。こうやって間合いを詰めた後に攻めを連携させていこう。



中足払いが届く間合いが、ショーンの得意なポジションの1つ。

Ⓐからの選択は、

・リープアタック

・中足払いキャンセル中ショーンタックル↓Ⓑへ

・中足払いキャンセルESトルネード

がお薦めだ。これならブロッキングにも対処できているし、ESトルネードを使って大ダメージを狙うこともできる（ちなみに、ESトルネードへの反撃はまず考えられない）。



ショーンのリープはリュウ・ケンのものと異なり、間合いが離れるため反撃されにくい。

Ⓑ。こちらは単純。

・大K投げ↓一応フォローで中ショーンタックル↓Ⓐへ

・近立ち中P↓TC立ち大K

・小前転

・リープアタック↓Ⓐへ

基本は投げ狙い。大Kを使えば、投げが出なかったときでも何とかなる。そのためのフォロー中タックルだ。

また、中途半端に反応してくる相手にはTCを使ってみるといい。カッコよく闘いたい人は前転を使い、相手の技を空振りさせてやろう（あんまり必要ないけどね）。



ブロッキング→投げの自動2択をかけてくる相手には、密着からでも足払いを使う必要がある。

Ⓐ、Ⓑ、どちらの場合でもリープアタックは有効だ。特にⒶの局面では積極的に使っていくといいぞ。ダメージ優先時の順位は、リープ↓投げ↓ESトルネードになるだろう。

もちろん、1～2割はタックルを仕掛けていこう。

移動技の使いどころ～前転編～

さて、タックルがメインの移動技だということがわかってもらえたかと思うが、前転のほうもしっかり使いこなしたい。

前転を使う場合は、ズバリ「相手のガード方向を前か後ろで揺さぶりたい」ときだ。起き攻めとジャンプ攻撃の後に使っていくことになる。

・起き攻め

相手が起き上がりきる少し前から前転をスタート。相手が完全に起きたときに、正面にいるのか背後にいるのか分からなくさせられればベスト。



このタイミングがベストだね。中・下段、投げで3択攻めだ。

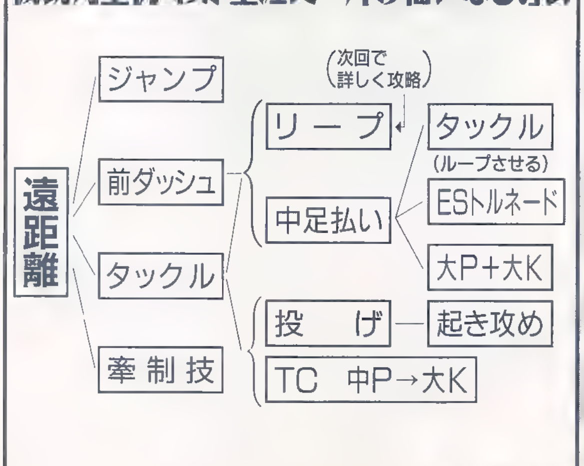
・ジャンプ攻撃の後

跳び蹴りの後、すぐに小前転を使って背後に回ろうとする。正面に立ってしまってもまったく問題ない。小足払いキャンセル中前転という手もあるが、ばれやすいようだ。

こう考えていくと、通常技キャンセルで移動するときはタックル、単発使用なら前転、というように整理できる。近づいた後は投げやリープを中心にダメージを与えていけばいいわけだ。

1ラウンド中に投げを3回、リープを5回決めることを目標に闘ってみよう。

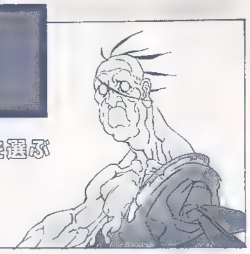
機動力重視「わが生涯に一片の悔いなし!」表



スーパーアーツ情報
オロ

夜行魂と天狗石のどっちを選ぶか迷うところだ。

担当：MVP



オロのスーパーアーツの中で実戦で活躍するのは主に2つであろう。夜行魂と天狗石である。

もう1つのスーパーアーツである鬼神力は相変わらず使いにくく、今回は取り上げないのであしからず。

天狗石

天狗石は自分の周りに石を呼び寄せ、オロの攻撃に合わせて石が追加ダメージを与えにいくものである。タイマーの時間も長く、中段と下段で揺さぶればダメージは確実に奪えるだろう。

ここで注意していきたいのが技の選択である。いきなり大攻撃を出しても間合いが離れてしまうので、せっかくつけた石があまり役に立たないのである。従って小技を重視していきたい。

中段についてはリープアタックを思いつくが、この場合相手に投げられてしまうとそこで終わってしまう可能性があり、ややもったいない。そこで中段は立ち大Pにするといい。


中段は大Pがいいぞ。

天狗石はなるべくなら端に追い込んで使いたいが、ゲージが溜まったらすぐに使っていって追い込んでいく形にするほうを優先させるのがいいだろう。ゲージが溜まっているのに技を出して、これ以上溜まらないのがもったいないからだ。

夜行魂

夜行魂は連続技よりも連携で大活躍する。基本的には夜行魂を盾にして突っ込んでいき、中段と下段で揺さぶるのだ。これも端に追い込んで使っていくといいスーパーアーツである。

画面中央から使うときは、夜行魂が相手に届いたところでハイジャンプでいくといい。

面白い使い方としては、立ち中Pで相手を浮かせてその2段目にキャンセルをかけて出す。そして何もせずに待ち、相手がダウンしそうなところでハイジャンプをする。

すると、夜行魂がまだ残っていて、相手の後ろに着地したオロと相手をはさみこむ形にできるのだ。

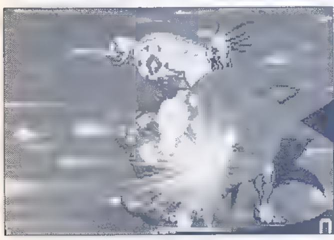
これで相手に対してオロが先に攻撃するか、夜行魂が先に攻撃するかでガード方向を揺さぶることができるのだ。

この攻めは異常に強力だが相手キャラを選ぶのが唯一、残念なところ。

そのキャラとは、ダッドリー、ユン、ヤン、ネクロの5キャラだ。こいつらにはどんどん狙っていこう。


まず浮かせて、2段目にキャンセル夜行魂。


ここらへんでハイジャンプする。


そしてこのように相手を挟み込むこのだ。

凝縮されたネクロをどうぞ
ネクロ

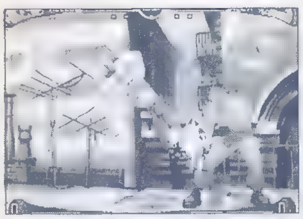
すべてが単発。いっそのことSAもスラムダンスがいいかも。

担当：Ace



今回のネクロは中Pを使う機会が少なくなった。要因はネクロよりも、システム的なものと他キャラのパワーアップによるところが大きい。そういったことで牽制技の多彩化が要求されるようになってきた。ネクロの通常技の性質からいって、ネクロアッパー以外はすべて牽制技として使い、必殺技もスネークファング以外はすべて使う。

特に中Pに代わって主役となるのが、リーチと下段がウリの中足払いだが、その前にネクロはドリルだと言っておかねばならない。


やはり頼りはドリル。この技を軸に戦法を膨らませよう。

遅い、下ガードされるなど、多々問題もあるが、バックジャンプからでも出るし、偏った使い方をしない限り弱さが前面に出ることは少ない。

ドリルをより生かすために相性のいい組み合わせとして、リープ、フライングバイパー、しゃがみ小P、小足払い、投げ、バックダッシュ、逃げジャンプあたりがお薦めだ。

牽制に戻って中足払いだが、今作品は前ブロッキングが流行りということもあって、狙って当てることも不可能ではない。ただ惜しむらくは、平凡な牽制技なので、致命傷どころかちょっとしたダメージも期待できない。そこで、下段の雄スネークファングを、隙の大きさに耐えつつ使っていく。


バクチ的だが、生でスネークファングを出すのは効果的。

そもそも当てにいっているので、ガードされての反撃を考えない。だが、反応速度も考慮して、さすがに小で出すのは必須だ。それでも反撃されるようなら、そこまでの布石に間違いはなかったかということを考えよう。

見せ技としてのドリルやリープで相手の注意を下段から遠ざけていたかどうか。人間である限り、慣れというものは大きく作用するので、忘れていたころに出せば必ず当たるものだ。そういった錯覚に頼った戦法を考えないとネクロの生きる道はないぞ。

また、中足払いと対を成すようにフライングバイパー(ライジングコブラも可)EXを使うのが、逆の行動としてはいい感じだ。その場合は小足払い、中足払いを見せ技としてふんだんに使っていこう。

そして気になる投げは、グラップルディフェンスの不利を考えても安定性を考え、中Kが良さそうだ。ネクロの戦闘スタイルからして、タイミング負けもそうはないだろう。

もし浮きさを反撃されても、それはたまたまの事故。遭遇率を考えても割り切ることのできる程度のものだ。それに比べれば、技をスカって投げられてしまうことのほうがよほど蓄積するので、P投げなどという安定しないものよりも、技が出てしまっても比較的安全な、中Kで投げを使うのがいいだろう。


中Pよりも中K自体が信用できる。あくまでも事故だ。

最強のSAは？

超電磁ストームのストックが1になったのはかなりの痛手で、間違いなく超電磁ストームはただの安定技と成り下がり、選択肢から外れた。勝つためのことを考えるのなら、ネクロに足りない攻撃力を補強するためのエレクトリックスネークか、反撃用として堅実味のあるスラムダンスかの2択から選ぼう。



思えば去年の今頃が初プレイでした。

TEKKEN 3 鉄拳3

©(株)ナムコ

さて今回は、前号に付随した内容になる1フレ風神拳とデカ歯コンボ特集の2本立てでお送りいたしまーす。

最速風神で仁は生まれ変わる!!

イケてる風間!1フレ風神マスター

文字通りの「必殺技」1フレーム風神拳をマスターすれば、君の仁は確実にパワーアップする!!

担当:三島家従者スー　協力:元締TTS

前回の仁攻略で紹介した風神拳の中の風神拳、通称「1フレーム風神拳」。全国の仁使いのみんなはもうマスターしたかな!?「なかなか出せないんだけど。」という人も少なくないだろう。この1フレーム風神拳をマスターすれば、君の仁は飛躍的にパワーアップすることは間違いない。

それでは1フレーム風神拳は、どうすれば出せるのか!?どのような効果があるのか!?具体的な使用例は!?などを、前号の鉄拳3G-MODEL大会レポートに登場した、優勝チームの仁使い"TTS氏"の話を参考に、紹介していこう。

1フレーム風神拳の出しかた

この1フレーム風神拳。№202で紹介されたが、なかなか出せない人も多いだろう。それでは、どうやったら"出せる"のか、まずそこからいってみよう。

1フレーム風神拳のコマンドだが、「風神拳」というからには⇨・⇩・⬊RPで出せる。スタートしてからの⇨・⇩の部分は何フレームかかろうと関係なく、出すには風神拳コマンドの⬊の部分が重要で、「⬊とRPを同時」つまり1フレームも狂わず、同時に入力することで発生する。だから1フレーム風神拳なのだ。

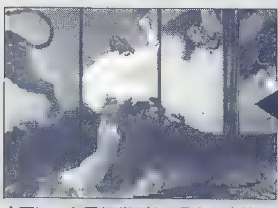
入力の難度はハンパではなく、かなりの修練を積まないとマスターすることはできないが、これからでもCPU戦はもちろん、対戦中でも意識して、⬊とRPをまったく同時に入力するようにしてみよう。

1フレーム風神拳の出し方

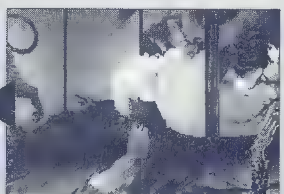


まずは前…　ニュートラル、　下、

斜め下とRP、これをまったくの同時!1フレームの狂いもなく同時に押す!!



1フレーム風神拳だと、雷光を身体に帯びながら、風神拳を撃つ。



もうお馴染みの風神拳。撃つと通常はこのように出るが、

1フレーム風神拳の効果

出したはいいがこの1フレーム風神拳、ノーマルの風神拳といったいどのような違いがあるのか!?そのところを検証していこう。

まず、1フレーム風神拳を相手にガードさせた場合だが、相手のガードを弾き飛ばし、ひるませることができる。これは金剛体をヒットさせたときの効果と同じように見えるが、仁のほうが若干速く動ける。なにが確定でヒットするというわけではないが、攻撃のターンを相手に渡さないことに意味がある。



1フレーム風神拳にをガードさせた場合の「弾き」ここからまだ攻められる。

次に、ヒットさせた場合だが、ノーマルの風神拳がヒットした場合は、ノーマルヒットだと相手を浮かせ、空中コンボを入れることができるが、カウンターヒットでは、相手が遠くに勢いよく吹っ飛んでしまい、空中コンボを入れることができない。



ノーマル風神拳をカウンターヒットさせた場合はこのように吹っ飛ぶが、

しかし、1フレーム風神拳だと、ノーマル、カウンターを問わず、普通に浮かせることができ、安定して空中コンボを入れることができるのだ。

どこで使うのか!?

それでは、出しかた、効果が判ったところで、TTS氏の戦法をもとに解説していく。

まず、一番最初に挙げられるのが、ラウンド開始直後。「ファイト」の声がかかり、そこからまったく遅れないで、1フレーム風神拳を撃つと、コマンド入力を最速でおこなって、15フレームかかる。15フレームというと、大抵の攻撃より遅いのだが、相手がLPで無難に攻めてきた場合はどうだろう。

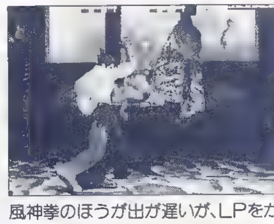
風神拳には"上段攻撃をかわす"という特性がある。そこで生じる風神ステップは、いくらその距離が短いとはいえ、その効果は発揮される。この短い間に、仁は相手のジャブをかわし、そのスキにヒットさせ、次の瞬間に相手は宙を舞っているという寸法だ。この場合はカウンターだが、先述した、1フレーム風神拳の特性により、空中コンボもしっかり追加され、最大でゲージの約半分を開幕で奪える。



1フレーム風神拳では、なんの問題もなく通常通りに浮かせられる。

難攻不落とは不尽ナリ！ 拙者が助太刀いたす!!
寒雨も斬り返す一閃の攻略冬の陣!!


同時にLPと1フレーム風神拳を撃つと、


風神拳のほうが出が遅いが、LPをかいくぐり相手にヒットする。

相手がこちらの出方を伺った場合も1フレ風神をガードさせれば、特性により攻撃の優先権を持っていけるので問題ない。1フレ風神をガードさせたときの「弾き」は、ダメージはないにしろ、相手を萎縮させるには十分過ぎるほどの効果を発揮する。

相手が、アッパーやしゃがみパンチを出してきた場合は止められてしまうが、ほぼ同時でなくてはならず、リスクを背負うが十分に狙う価値があるといえよう。


しゃがみパンチはしょうがない。「フッ助かったな…」位の余裕がほしい。

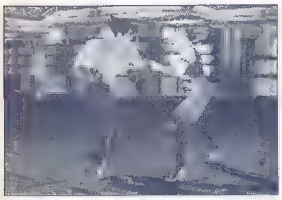
次に挙げられるのが、「攻めの連携に組み込む」戦法。TTS氏がもっとも得意とするところで、一番の狙い目だ。

この戦法の最大のポイントは、「相手の反撃をツブす」ということ。つまりは相手が手を出しやすそうな技を、ヒットは当然として、ガードさせてから1フレ風神で相手の反撃に合わせて出し、カウンターを得る。

さて、その相手が手を出しやすそうな技だが、基本的には、ガードされてもこちらが速く動ける技（LP、➡LP）の直後。次にある程度は不利だが、できるだけスキの少ない技（ワンツーパンチ、鬼八門1発目）などの直後に1フレ風神拳をひねり出す。多少不利でも、ガードした直後1フレームの狂いもなく反撃することはまず不可能なので、気にせずガンガン撃っていこう。ヒットさせればゲージの半分を奪うことを忘れずに。

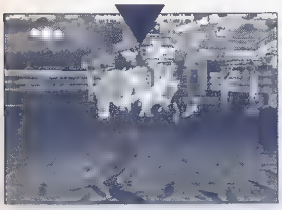
特に羅刹門に組み込むと威力を発揮し、羅刹門・壱をすべて出しきってガードさせた直後、ここは相手が一番手を出しやすいポイントだと考える。その反撃を迎え撃つのだが、ここは雷神拳でも代用が可能だ。もう少しでKOされそうな場合に狙ってみるといいだろう。

また、羅刹門は2発目と3発目の間に、ガードをキャンセルして横移動できるポイントがある。よって3発目まで出しきると3発目をかわされて、反撃される危険性が高いのだが、そこを2発目で止めて、1フレ風神を撃つ。するとレバーが前に入力されているので、瞬時に相手の方向を向き、風神拳をヒットさせるという寸法だ。しかし、これは着実に横移動後、しゃがみパンチで止めてくる相手には通用しないが、有効な戦法には変わりない。


羅刹門の連携を横移動でかわされたところを、

さらに羅刹門の1発目、つまり魔神拳をカウンターヒットさせた場合だが、このとき相手はうずくまってしまい、そこで紫雲二段蹴りからの空中コンボや、雷神拳などの追い打ちが可能なことは周知の事実だが、じつは1フレ風神を最速でヒットさせると通常通り浮かせることができる。ノーマルの風神拳では、相手が吹っ飛んでいってしまうのでダメ。成功すれば、補正がかかっていないので、絶大なダメージになる。是非練習してほしい。

最後に起き攻めにも有効なことも覚えておこう。相手がその場起き上がりをした場合は相手を弾き飛ばすので、攻撃の優先権が続いて対戦の流れを持続させることができる。また、起き蹴りを出してきた場合だが、タイミングさえ合えば中段、下段起き蹴りだろうと、関係なく浮かせることができる。起き上がりには様々なバリエーションがあるが、相手の起き上がりの傾向を把握して狙っていこう。


2発目で止めてすかさず1フレ風神。方向修正が効いているのでヒットする。


魔神拳をカウンターヒットさせた直後に1フレーム風神拳を撃つと、


通常通り相手を宙に浮かすことができる。お好きな空中コンボをどうぞ。

うれしい誤算ショートアッパー

いままでの戦法は、TTS氏が自身の組立で狙っていく戦法だが、そこは入力がタイトな1フレ風神。たまにミスして出してしまうこともある。そこで出てしまうのが、ショートアッパー（⇖RP）だ。これは入力が速すぎるために、ニュートラルが入っておらず、発生してしまうものだと思われる。

対戦していて、そこまで1フレ風神を見せられると、しゃがみたくなってしまうのが人の心理というもの。そんなとき、ミスのショートアッパーが出てしまったらどうなるか!?ショートアッパーは中段なので当然ヒットする。すると相手はよろけながら後退する。この間、相手にはそのまま立っているか、レバーを下に入れ自らダウンするかの2択が可能なのだが、立ったまま後退する場合、この操作不能な時間は30フレーム。つまり、風神ステップを長めに取った風神拳がヒットするのである!!ダウンする相手には、一応破砕蹴が確定なのだが、ヒットするまでに相手が起き上がり始めてしまうので、ダメージが低くなってしまう。どうせ狙うなら、風神拳に絞ったほうがいいだろう。

このショートアッパー、相手にしてみると非常に具合が悪く、天然の二択になるので、別に1フレ風神は毎回出せなくても問題ないというわけだ。


1フレム風神がショートアッパーに化けてしまった。こんなときは慌てずに、


風神ステップを長めにとった風神拳をお見舞いしてやろう。

最後に…

1フレーム風神拳をメインに据えた対戦攻略いかがだっただろうか!?この戦法により、ここにきて仁も頭角を表してきた。1フレ風神は修練を積めば、積んだだけ安定して撃てるようになるので、気長に練習してほしい。

今一つ使い勝手が悪い「奈落払い」を、まったくとまではいわないが、8：2ほどの割合に抑え、強い1フレ風神、たまに出るショートアッパーと投げの2択に切りつめてこそ、真の三島流喧嘩空手・改ではないだろうか!?

著名な三島流師範には、ザ・プレイステーション誌で活躍中の卍党所属、スライダーモミ平氏が有名だが、先日、本誌ライターアディオス・トシこと通称マディトツさんが、鉄拳のメッカともいわれる、新宿のPLAYMAXでモミ平氏の仁と対戦したところ、TTS氏の仁と同様の戦法をとっていたということで、三島流門下生の皆さんにも、できれば一度参考に見てほしい。

1フレ風神拳からのコンボ

1フレーム風神拳を題材にしたということで、1フレーム風神拳を絡めた空中コンボを集めてみた。どれも難度が高いものばかりなので、一度お試しあれ。

- ●1フレーム風神拳➡白鷺遊舞（2発止め）➡ワンツーパンチ➡1フレーム風神拳
- ●1フレーム風神拳➡鬼首落とし➡羅刹門・壱
- ●追い突き➡ショートアッパー➡1フレーム風神拳➡胴抜き
- ●起き上がり下段蹴り➡踵落とし（1発目）➡1フレーム風神拳

お詫び

No.209鉄拳3のコーナー、「今週の小ネタ鬼八門1段目キャンセルの秘密」において、「技の発生中にレバーを　と入力すると」とありますが、空白の部分は⇨です。大変ご迷惑をおかけいたしました。

兄貴も喜ぶ!

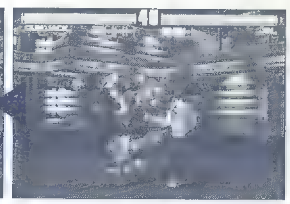
鉄拳3 デカ専コンボ集

担当：GYU

今回はクマやガン・ジャック（GJ）、そしてオーガ第二形態（オーガ2）といったデカキャラに対して有効な専用コンボを紹介していこう。

仁 クマ・GJ限定

奈落払い（1段止め）→白鷺遊舞（3段止め）→羅刹門・壱



奈落払いの1段目で相手をダウンさせた後…、



ノーマルキャラと同様に白鷺遊舞で拾い…、



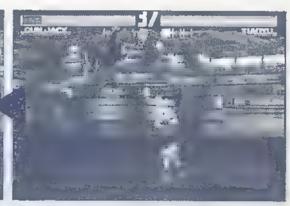
白鷺3段止めから、催促で羅刹門・壱を入力しよう。



すると羅刹門・壱が全段ヒットし、なかなかのダメージ。

シャオユウ うつぶせ限定

弓歩盤肘・超遅→右横移動→RK→里合腿→跳弓脚→虎尾脚



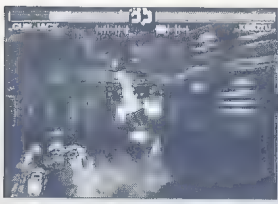
弓歩盤肘で相手を浮かせたら、若干右側へ横移動し、



RKをヒットさせて相手をうつぶせにダウンさせる。



そして里合腿で追い打ちしつつ、背中を見せて…、



さらに跳弓脚→虎尾脚につなげよう。結構な威力ですな。

ファラン クマ・GJ限定

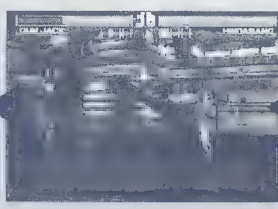
プラズマブレード→左半月蹴り→レフトキックコンボ（3段）→右掛け蹴り→フラミンゴレフトソバット



プラズマブレードで浮かせた後、左半月蹴りで左構えへ…。



すぐさまレフトキックコンボを3段目まで繰り出し…、



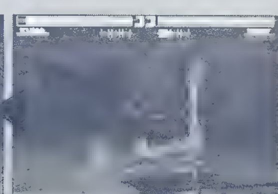
右掛け蹴りにつなげて、ライトフラミンゴに移行する。



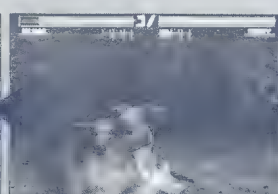
そして最速のフラミンゴレフトソバットでフィニッシュだ。

エディ うつぶせ

トロッカ・エ・ピィアオ→逆立ち→ライトパンチ→バイシャ・トロッカ



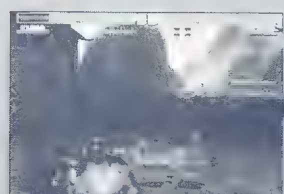
トロッカ〜をヒットさせて、そのまま逆立ちに移行し、



最速のタイミングでライトパンチ・バイシャ〜へつなげる。



するとバイシャ〜の1段目で相手がうつぶせになり…、



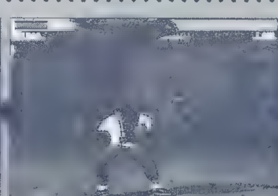
2段目による追い打ちが確定する。

ロウ うつぶせ

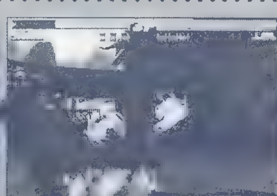
ドラゴンストーム（3段目ヒット）→ドラゴンラッシュ（うつぶせ）→ドラゴンテイル



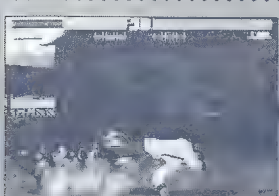
ドラゴンストームで浮かせてドラゴンラッシュにつなぐと、



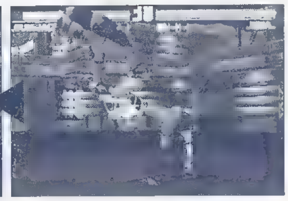
〜ラッシュの1段目で相手をうつぶせにすることができる。



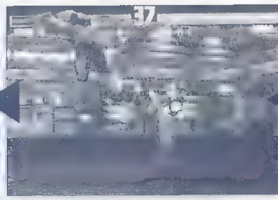
そして〜ラッシュの3段目で相手をバウンドさせて…、



ドラゴンテイルでフィニッシュ！わりと威力も高め。


ディバインキャノンで浮かせたら…、

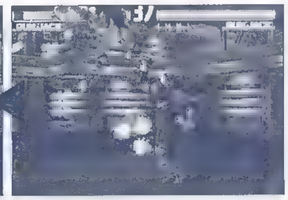

最速のタイミングでハンティングキックコンボにつなげる。

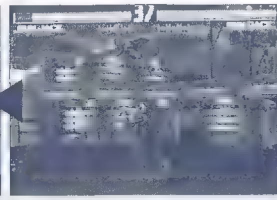

ハンティングキックコンボの2&3段目がヒットした後…、


ファールキックで追い打ち。すっきりまとまったコンボだ。

ニーナ クマ・GJ限定

ディバインキャノン→ハンティングキックコンボ→ファールキック


エクスプローダーがヒットしたら…、

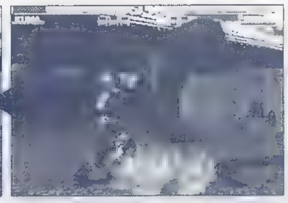

前方へ大ジャンプ！

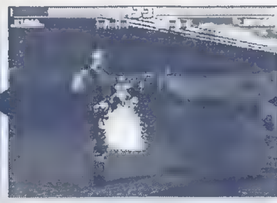

ジャンプハイキックは昇り途中で早めに入力しよう。


そして着地後、すぐにメガトン～を入力。タイミング命だ。

ガン・ジャック GJ限定

エクスプローダー→ジャンプハイキック（空中でRK）→メガトンパンチ


アトミックブローで相手を叩きつけたら…、


バウンドしている（受け身不可）ところに挑発を当てる。


そしてすぐさまバックナックルで挑発をキャンセルし…、


そのままスラッシュコンビネーションBにつなげよう。

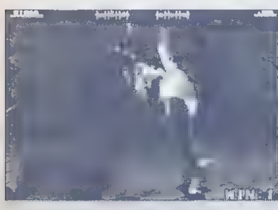
ブライアン クマ限定

アトミックブロー→挑発→スラッシュコンビネーションB

情け無用？ ガード不能コンボ

デカキャラに対してはその体の大きさゆえ、通常では考えられない攻撃でダウン中に追い打ちすることができる。仁の（真）鬼神滅裂やブライアンのグラビトンハンマーなどといった一部のガード不能技もそうだ。もちろんこれらの技をデカ専コンボに組み込むこともできるぞ。例えば仁なら魔神拳カウンター→真・鬼神滅裂。受け身を取れない状況と、ダウン中にヒットするガード不能技を組み合わせて探してみよう。


ガード不能技をコンボにすることもできる。仁なら崩しから…、


真・鬼神滅裂で追い打ちがベター。ヒドイっす！

今週の訂正 訂正を兼ねた新ネタ

以前、紹介したロウの「トラップブロー（フェイクステップ成功後にRP）→シットストレートサマー」というコンボを回避する方法が発見されたのでここでご報告します。

その回避法とはトラップブローをくらった後、投げで振り向くこと。これでサマーをガードできるはずです。OK？


フェイクステップからトラップブローを決められたら…、


振り向き投げを入力！投げなのでカウンターを取られないところがミソ。

そのほかのデカ専コンボ

仁	弐門双脚（3段目ヒット）→羅刹門・壱→風神拳	クマ・GJ限定
シャオユウ	弓歩盤肘・超遅→里合腿（うつぶせ）→跳弓脚→跳弓脚	うつぶせ
ファラン	プラズマブレード→ローリングライトキック	オーガ2限定
エディ	ヴカオン→ライトパンチ→バイシャ・トロッカ～ローシュタール	うつぶせ
ロウ	ドラゴンストーム（3段目ヒット）→ドラゴンラッシュ（1段止め）→ダブルサマーソルトキック	うつぶせ
ポール	右飛天脚→三宝龍（2段止め）→十連コンボ（3段目まで）	クマ・GJ限定
吉光	日向砲→華輪→LP（レバー前入れ）→不惑	オーガ2限定
	日向砲→華輪→LP（レバー前入れ）→忍法卍葛×5→鋼閃華	うつぶせ
ブライアン	バックナックル（カウンター）orダブルバックナックル→挑発×2→スラッシュコンビネーションB	クマ・GJ限定
	フライングヒール→LP→スラッシュコンビネーションB	クマ・GJ限定
平八	奈落払い（1段止め）→雷神拳	
	風神拳→LP→裏旋空刃脚	

注）LPのヒット数を稼ぐタイプのコンボは除外

COMPUTER 恋LAND 夢LAND

東京ゲームデザイナー学院 PHONE 03-3370-2720

［東京校・横浜校・大宮校］ 〒151 東京都渋谷区代々木3-55-28 ■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

ゲームクリエイター科 ☎03-3370-2720

ゲームデザイナー養成講座コース一覧

全日制	1年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。
	2年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。
	3年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。

ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎からゲームキャラクターのデザイン及びキャラクターのアニメーション技術を実習中心の授業体制で徹底指導、今人気急上昇の講座です。(1、2年コース)

ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎から、2D・3DCGグラフィック及び2D・3Dグラフィックアニメーション技術を実習中心に完璧指導。今キャラクターデザイナー養成講座と並んで人気急上昇の講座です。

3Dグラフィック&モーションキャプチャークリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎から今流行の3Dグラフィック技術、人物の動きを直接取り込む最新の技術「モーションキャプチャー」を勉強する創造力とハイテク重視のゲームグラフィッカー養成講座です。(2、3年コース)

ゲーム企画・シナリオライター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	ゲーム企画、シナリオを中心に、ゲーム心理学、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です。(1、2、3年コース)

ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	将来、ゲーム評論家、ゲームアナリスト、又はゲーム雑誌のライターを志す方を対象に設けられた本格的な養成講座です。(2、3年コース)

サウンドクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	サウンドクリエイター志望の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。只今、大人気です。(1、2年コース)	単科	月・木曜日 PM1:00～4:00 PM6:30～9:00	ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります。

ゲームデザインクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	プログラミングは苦手だが、ゲームのアイディアは豊富で自信があるので、ゲーム開発ツールで自分のデザインしたゲームを沢山作って、プランナーとして会社にアピールしたい人には最適の講座です。(1、2年コース)

1998年4月生学校見学会実施中!



〔通信講座募集中〕

★ゲームデザイナー養成講座
BASICゲームプログラミングコース
C言語ゲームプログラミングコース
アセンブラゲームプログラミングコース
ゲームデザイナーコース
★サウンドクリエイター養成講座
サウンドコンポーザーコース

名古屋ゲームデザイナー学院 98年OPEN!!

お問い合わせ

〒453 名古屋市中村区太閤4-9-26

☎052-452-5901

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

横浜校・大宮校98年OPEN!!

お問い合わせ

☎03-3370-2720

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

速報! ゲーム会社内定者続々!!



ゲームデザイナー養成講座
全日2年制 永井康章くん

このたび(株)アトラスより内定をいただきました。この学校のベストなカリキュラムと熱心な先生の指導のおかげだと思います。又、同じ夢を持つ仲間に出会えたことが自分自身に大きなプラスとなりました。学校の方々による就職のサポートも非常に熱心で、大変感謝しております。



ゲームデザイナー養成講座
全日2年制 坂井真志くん

このたび(株)コンパイルより内定をいただきました。生徒1人に1台ずつパソコンが与えられ、それを1日中専有できた事、そして、プログラム・グラフィック・サウンドといったゲーム開発に必要な一通りの知識を得られた事が今回の就職内定につながりました。これからはプログラマーのエキスパートを目指し、将来的にゲームデザイナーを目指していきたいと思っています。



ゲームキャラクターデザイナー養成講座
全日1年制 藤木 亮くん

このたび(株)セガ・エンタープライゼスより内定をいただきました。これも当学院のムダの無いカリキュラムと先生方の適切な指導のおかげだと思います。今後はゲームをあまりしない人がゲームに興味を持つような、またはゲームばかりしている人が他の事にも興味を持つようなゲーム作りをしていきたいと思います。



ゲームキャラクターデザイナー養成講座
全日1年制 津嘉山あずさ さん

このたび(株)日本ファルコムより内定をいただきました。夜遅くまで教室に残って質問に答えてくれる親切で優秀な先生と、キャラクターデザインの実力アップのための環境が全て整っていたこと、他のゲーム学校ではできないようなデッサンの勉強をしっかりできたことが良かったのだと思います。

企画・シナリオ1期生一発合格! 女性プログラマーも続々誕生!

〈姉妹校〉開校1年目にして人気沸騰!!

大阪ゲームデザイナー学院

大阪市北区天神橋1-12-6

TEL.06-882-4980(代)

※資料請求はお気軽にお電話下さい。只今学校見学会実施中!

※はみ出し情報…プレゼント応募の秘訣（というか鉄則）。官製ハガキの場合、雑誌名・コーナー名（目次で確認しよう）、欲しい商品名をハッキリ書く。そして官製・付属ハガキどちらを使う場合でも、自分の住所・名前はていねいにハッキリと書こう。

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-8935

東京都千代田区神田神保町1－26

株式会社 新声社
ゲーメスト編集部
「私立ジャスティス学園 俺の心の新キャラ」係

(ふりがな) お名前	年齢 (　　) 歳 性別 (男・女) ※
ご住所 〒□□□-□□ ※都道府県	
①小学 (　　) 年 ②中学 (　　) 年 ③高校 (　　) 年 ④大学 (　　) 年 ⑤社会人 ⑥その他 (　　)	

※の部分は○でお囲みください

締切は1月30日(必着)

ここに50円切手をはってください

101-8935

東京都千代田区神田神保町1－26

株式会社 新声社
君こそ GAMEST 行
（1月15日号）

(ふりがな) お名前	年齢 (　　) 歳 性別 (男・女) ※
ご住所 〒□□□-□□ 電話 (　　) ※都道府県	
①小学 (　　) 年 ②中学 (　　) 年 ③高校 (　　) 年 ④大学 (　　) 年 ⑤社会人 ⑥その他 (　　)	

※の部分は○でお囲みください

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-8935

東京都千代田区神田神保町1－26

株式会社 新声社
ゲーメストワールドムック
ワールドムック"ショップ"係

(ふりがな) お名前	年齢 (　　) 歳 性別 (男・女) ※
□□□-□□ ※都道府県	
①小学 (　　) 年 ②中学 (　　) 年 ③高校 (　　) 年 ④大学 (　　) 年 ⑤社会人 ⑥その他 (　　)	

※の部分は○でお囲みください

締切は12月29日(消印有効)

※はみ出し情報…プレゼント応募の秘訣（というか鉄則）。官製ハガキの場合、雑誌名・コーナー名（目次で確認しよう）、欲しい商品名をハッキリ書く。そして官製・付属ハガキどちらを使う場合でも、自分の住所・名前はていねいにハッキリと書こう。

「私立ジャスティス学園」君の心の新キャラクター募集！

ご存じ「私立ジャスティス学園」には、アツイキャラクターが目白押し！熱血漫画を読み、青春を謳歌している（もしくは、した）君には、自分が思い描く新キャラクターの1人や2人いるだろう。そこで、君の考えるキャラクターを形にしてくれ。その魂ゲーメストムックが買い受ける！絵が苦手なら字ヅラによるキャラクター設定でもよし！

記入必要事項●立ちポーズ●プロフィール●人となり●必殺技●そしてキミの情熱だ！

諸君の協力を感謝する！

キリトリ線

ワールドムック「ショップ」アンケート

★あなたが知っている「みんなには教えたくないけど、このお店はスゴいんだよね！」というお店を教えてください！ゲーム基板、ゲームソフト、画材、同人誌、コミック、専門書、コスプレ関連、キャラクターグッズ、ガレージキット、トイ、カード、ビデオ、CDなどなど、なんでもOK！みんなの情報をお待ちしています♥締め切りは12月29日（消印有効）ですので、よろしく！

店名(　　　　　　　　　　　　　　　　　　)
住所(　　　　　　　　　　　　　　　　　　)
TEL(　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

最寄り駅からの地図

★あなたが好きな（行ってみたい）遊園地・テーマパークを3つお書きください。
(　　　　　　　　　　　　　　　　　　)
(　　　　　　　　　　　　　　　　　　)
(　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

★ご協力ありがとうございました。

キリトリ線

君こそゲーメスト　ハイスコア申請用紙

ゲーム名			
スコア	PTS.	月　日	達成
面　数		難易度 機数設定	
備考 (タイム・残機)			
ゲームセンター	名前		
	住所	電話	

スコアネーム	
得点効率・稼ぎのポイントなど	

以上のスコアを記録したことを証明します。

店長	㊞

キリトリ線



ARMED POLICE
BATRIDER
バトライダー
© EIGHTING / RAIZING
GOLDEN'S AIR-BIKE
TAG-T'S AIR-BIKE
PSYCHIC TEAM
MARIA GOLDEN STRAWMAN
CRIMINAL TEAM
BIRTHDAY TAG-T ADAM
SHORTY'S AIR-BIKE
POLICE TEAM
D.D SHORTY JYUJI
WANTED
エアバイク9機＋RAIZINGゲスト9機
総勢18機の大迫力！
※画面は開発中のものです。
出撃!!チームバトルシューティングゲーム!!
GAIN
CHITTA
MIYAMOTO
BORNNAM
B-WAYNE
J-WAYNE
CAR-PET
株式会社 エイティング
〒144 東京都大田区西蒲田7-32-2
Tel. 03-5711-8181 Fax. 03-5711-8180
株式会社 ライジング
ライジングホームページ http://WWW.RAIZING.CO.JP/



紹介3回目と[illegible]、プレイ前に頭に入れておいてほしい[illegible]＋αや機体性能、さらに軽く1面攻略[illegible]構成で進めていこう。予習のつもりで[illegible]

担当：C・LAN&MVP

基本操作&アイテム紹介

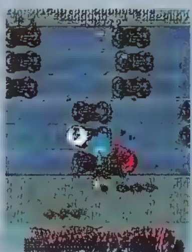
バトライダーは1レバー2ボタンの縦スクロールシューティング。3機体でチームを組んで進んでいくという、一風変わったルールを取り入れている。

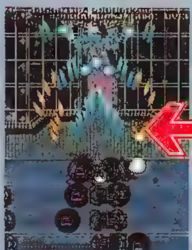
ショットは押しっぱなしOKのフルオートで、撃たないでいると自機の前にためができ(これには攻撃力あり)、ここでAボタンを押せばため撃ちになる。

ため撃ちは自機のパワーアップ状態によらず、常に最強状態のショット、オプション弾が一定時間発射される。このときオプションは固定されるので、先読みでため撃ちを置いておく、といった戦略も可能になるわけだ。なお、ため撃ち中にAボタンを押せばオプションを引き戻すことができる。

Bボタンはボンバー。ガレッガのウエポンと同じで、小さいボンバーアイテムを集めて大きいボンバーを作る、というシステムになっている。今回はボンバー使用中は完全無敵なので、敵に重なったりしても効果が切れるまで大丈夫だ。

アイテムは「ショット」、「オプション」、「ボンバー」の他に、逃がさず育てていくことで100〜1万点まで成長する「勲章」、そして一定点数ごとに登場する「1UP」アイテムで計5種。ただし残機はMAXが3機。この状態で1UPを取ると10万点になる。


ため完了状態。前方の光球には攻撃判定があるぞ。


Aボタンで解放。一定時間最強ショットをぶっ放す!

画面左上に注目! 自機タイプと連射数

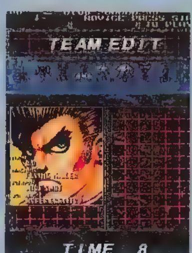
画面上部のレイアウトに注視すると、スコアや面数、ステージ名などの他に、水色で「#15」てな感じで、シャープの横に数字が表記された記号がある。これが示すものは連射数である。

この連射数を決定するのが「自機タイプ」で、基本的にはバトルガレッガを踏襲している。ショット、オプションは全部で5段階あるが(オプションはオプションなしの状態も含めて)、タイプによってそれぞれの初期状態、最強状態が変わるのだ。詳しくは表のほうを参照してもらいたい。

遅い機体ならばスピードを重視してスタートボタンで、速い機体なら連射数を取ってA+Bで、というふうに機体によって臨機応変にタイプセレクトをしていこう。

ただし連射数は可変。手で速い連射を行えばそれが記憶されて連射数は上がる。これを使えば「スピード重視の#30」なんてこともできる。

しかしガレッガを踏襲しているということは、もしや連射をすればランクも…。健闘を祈る!



おっと、すぐに選ぶと損をする?よく考えて。



ただいま12連射。思いっきり連射してみると…。



連射数が上がった。死ぬと元に戻る。

●機能選択ボタンによる性能差

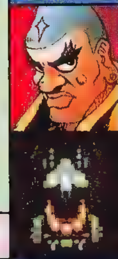
選択ボタン	機体タイプ	初期連射数	スピード
Ⓐ+Ⓑ	ショット オプション 強化 (S: □■■■■ / O: □■■■■)	#30	遅
Ⓐ	ショット強化 (S: □■■■■ / O: ■■■■□)	#20	↑
Ⓑ	オプション強化 (S: ■■■■□ / O: □■■■■)	#15	↓
スタート	スピード強化 (S: ■■■■□ / O: ■■■■□)	#12	速

※画面と内容は開発中のものです。

これで君のチームは万全！ 機体別性能表

3チームで9機いる機体にそれぞれコメントを加えていこう。オススメタイプ、総合評価も（独断で）つけてみたので機体選びの参考にしてくれ。

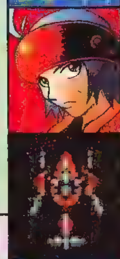
シュージ



お勧めタイプ Ⓐ+Ⓑ
総合評価 △
SPD ▶▶▶▶▶▶▶▶

足は速いが装備が前方集中型かつ攻撃力もそれほど高くなく、扱いづらい機体。サトリを開いた生粋のシューター以外にはちと厳しいかも。

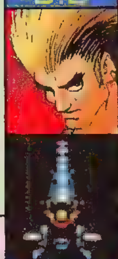
ショーティ



お勧めタイプ Ⓢ
総合評価 ○
SPD ▶▶

オプション弾のホーミングがかなり強く、ボンバーも含め攻撃力に関しては申し分ない。ただいかんせん足が遅すぎる。これはもうスピード型しかないでしょう。

D.D



お勧めタイプ Ⓢ
総合評価 △
SPD ▶▶▶▶▶

ショットもオプションも広角段。撃ちもらしは少ないのだが、攻撃力が低いので結構押されやすい。ここは一つ、押されるものと割り切ってスピードタイプを選ぼう。

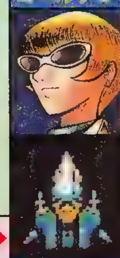
ストローマ



お勧めタイプ Ⓑ
総合評価 ◎
SPD ▶▶▶▶▶▶▶

オプションのホーミング弾の小回りが利き、威力もあってかなり使いやすい機体。強いて難を挙げれば、自機の形が逆三角形なので弾避けしにくく感じることくらい。強引。

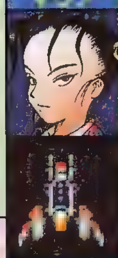
ゴールデン



お勧めタイプ Ⓐ+Ⓑ
総合評価 △
SPD ▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶

ちと早計だが、通やマニアの人にのみオススメする機体。スピードは最速でボンバーもそこそこ。しかしオプション弾が前方のみで威力が低い。スピード野郎限定。

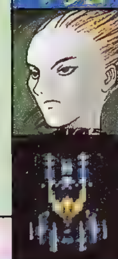
マリア



お勧めタイプ Ⓐ+Ⓑ
総合評価 △
SPD ▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶

ワイドショットで全方位カバー、と思いきや結構脇が甘い。威力もいまいち。しかしボンバーは出ている時間が長く、最強の部類に入る。稼ぎには向いているのかな。

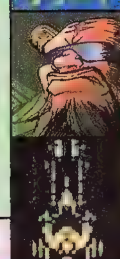
アダム



お勧めタイプ Ⓑ
総合評価 ◎
SPD ▶▶▶▶▶▶

オプション弾が貫通弾なので、最強状態になればかなり心強い。やっぱり今回もつぶてor貫通系か？しかし犯罪者チームってなんか強いヤツが揃ってるような気が…。

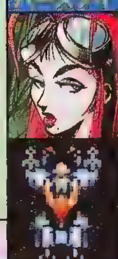
サターT



お勧めタイプ Ⓑ
総合評価 ◎
SPD ▶▶▶▶

最強状態のオプション弾、ホーミングレーザーの性能がよく、しかも貫通するのでむちゃくちゃ強い。足がやや遅なのでオプション強化で。ボンバーはBを押せば飛ばせるぞ。

ハースティ



お勧めタイプ Ⓢ
総合評価 ○
SPD ▶▶▶

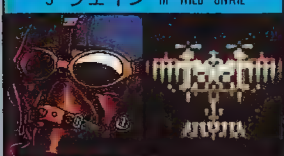
使い勝手は良好。オプションがスプレッド系なのでミヤモトライクにガリガリ撃ち込める。ただ足が遅いのでスピード型にしないと勲章を逃がしやすいぞ。

RAIZING GUEST CHARACTERS

このゲームには、魔法シリーズ、バトルガレッガから、おなじみのキャラクターたちが、総勢7名、9機も登場する。

彼らを選択する方法は、今のところランダムエディットに頼るしかないようだ。はたして自在に使える日は来るのか？

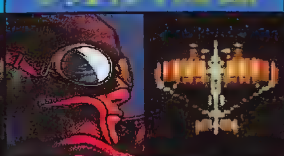
J・ウェイン in WILD SNAIL



SPD ▶▶▶

かの有名な、バトルガレッガ4号機。中央が貫通弾のショット、すべてを焼き尽くすボンバー「サーチファイアー」は健在。また旋風を巻き起こすか？なお、スタートボタンでゴールデンバットになるぞ。

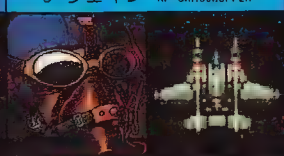
B・ウェイン in FLYING BARON



SPD ▶▶▶▶▶▶▶

ウェイン兄弟の兄、B・ウェインが操縦するGシリーズ3号機。足が比較的速い機体だが、ショットパワーは若干弱め。ボンバーは細長いミサイルに変化し、よりかっこよくなって帰ってきたぞ。

J・ウェイン in GRASSHOPPER



SPD ▶▶▶▶

兄と同じく天才的な設計技術者であると同時に優れた操縦技術を持つ。「Gシリーズ」のオプションシステムは彼無くしては実現しなかった。グラスホッパーは、貫通弾を持ったGシリーズ2号機。

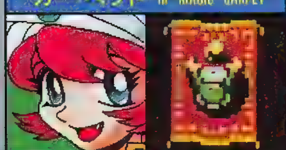
B・ウェイン in SILVER SWORD



SPD ▶▶▶▶▶

若き天才技術者兼パイロット。4機の戦闘機を駆使してたった2人で軍事連邦を壊滅させるきっかけを作った兄弟の兄。シルバーソードというより、ガレッガ1号機といったほうが通りがいいだろう。

カーペット in MAGIC CARPET



SPD ▶▶▶▶▶▶▶

思わず「誰この人？」といいたくなるマイナーキャラ。実は彼女は、疾風魔法1面に登場するザコキャラ（破壊可能）である。しかも19歳。だが追尾型のオプションに貫通するナパームは激強。

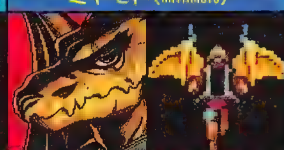
ボーンナム in GOLEUDIAN



SPD ▶▶▶▶

世界を我が手にしようと企む、悪の呪術師。今回はガレッガとは異なり、直角にホーミングするヘルゴーストを装備しての登場。ボンバーは死霊を解き放つバッドオーメン。ヘルプミー。

ミヤモト（MIYAMOTO）



SPD ▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶

天駆ける黄金のサムライドラゴン。やはりこの人（？）といえば大忍術つぶて。オプションが忍者から鳥に変わってもその威力には変化なし。今回の魔法キャラではおそらく最強。撃ちまくれ。

チッタ in GUN-DALF



SPD ▶▶▶▶▶▶▶

恐るべき魔力を秘めた、うら若き魔導師娘。今回は初代のアイスキューブを装備。D.D、マリアタイプのキャラ。ホーリーフレイム（歴代最強と目される武器）はいつになったら復活するのか？

ガイン in [illegible]



SPD ▶▶▶▶▶▶▶▶▶

最強の武器を求めて旅する、自称無敵の戦士。今回はゲームシステムの変更から、オプションが2つになり、さらにフォーメーション変化もなし。ゆえに初代魔法ライクなキャラに仕上がっているぞ。

LEVEL1 MAP



早くもスタート LEVEL 1

MANHATTAN CITY

♪Easy To Go

担当：MVP

早くも攻略スタート。というわけで、まずステージ1…「ちょっと待てえい!!」最初のうちはまず、このゲームの特徴を知っておくのが重要だ。

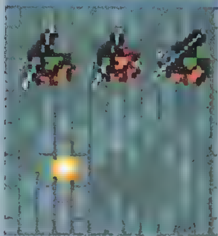
バトライダーの鉄則

いきなりプレイして思うのが、以下の2つのこと。いずれも自分が何で死んでしまったかにまつわる重要なことだ。

①弾がやや見にくい
②攻撃がいきなり目の前に来る

という2つの体験である。





まず①について検証してみると、このゲームの敵の弾というのは実に様々な種類があり、大きい弾や小さい弾が混在しているのだ。つまり小さい弾は注意して見ていないと背景に同化しつつ着実にバトライダーたちを暗殺しに来るというわけ。

この小さい弾はよく地上の人間が撃ってくるので注意しておこう。

②は少しシューティングに慣れ親しんだ血気盛んな若者に対してのトラップ的なもの。

少しカタめの中型機に対して、やや近付いて速攻破壊を目指そうとすると、普通に撃たれた弾に反応できずにやられてしまうというものだ。

これは敵弾の初速が速く、そこから減速して普通の弾の速さになる、という弾を出してくる奴がいるからだ。

要するに近付くと危険な敵がいるので遠くからショットで破壊していこうというわけである。

ステージ1 M・CITY

1面はこれといって難しいところはない。ただしそれは先ほどの注意を守った時の話。

まず最初の車が斜めに行き来しているところでボンバーを回収していこう。

ここで同時に出てくる機動兵士（浮遊しつつ弾を撃ってくる人）には十分に注意していこう。まだショットパワーが低くオプションもないからだ。できれば溜め撃ちを使ったほうがよいだろう。

さて次に赤い中型機が左▼右と2機出てくる。こいつらは本体と左右の羽の3つのパーツで構成されていて、羽を壊せば勝手に自爆する。ここで左右の羽を両方壊すと、ショットアイテム（大）を出してくれるので一気にパワーアップできる。2機ともできるだけ左右の羽から壊すようにしよう。

あとは特に気を付けていくところはない。ボスまで一直線だ。

1つやってみてほしいのは、途中で茶色の大きな屋根が中央にあるので、屋根に重なって撃つ。すると手前の看板が残るので、これを破壊してみるとなんと…バトルガレッガをやっていた人なら知っていると思うが、そう、鳥が出るのだ。

LEVEL 1 BOSS CONFRICT

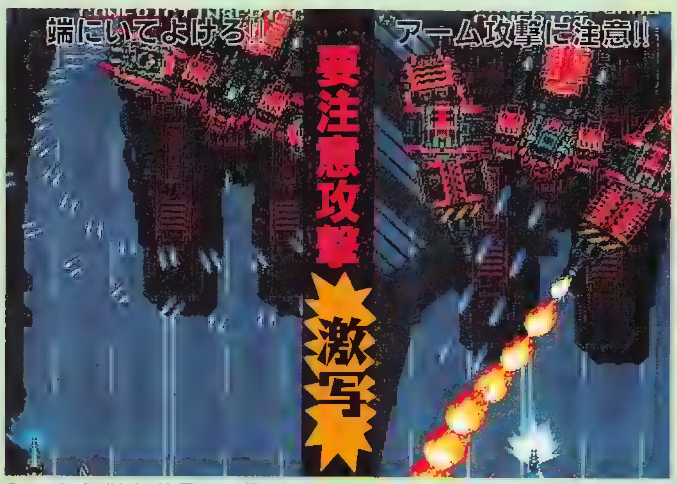
♪LET US KICK TOGETHER

LEVEL1というだけあって、はっきり言ってそれほどボスが強いというわけではない。

基本的に遠くから撃っていればいい。

ボスは本体と左右のアームから構成されている。さすがに3カ所から攻撃をくらうとツライので、そういう時はボムを使っていこう。

基本方針としては、どちらかのアームに集中して攻撃して早めに倒してしまうといいだろう。



アームの先端からの火炎放射は左右に大きく動いてよけよう。

うおぅキチィ!!キツイと思ったら端に逃げてみるといいぞ。

あのなつかしの鳥



バトライダーを10倍楽しむ

Bombいっとけ!!
~LEVEL1編~

バトライダーの世界では、同社のバトルガレッガと同様、ボムで破壊すると点が高い敵が数多く出現する。左の写真はLEVEL1に存在する物体で、ボムで倒すと基本点の10倍もの点数が入るのだ。中にはゴミのように小さいものが高得点で、「こんなんで3万点もらっていいの?」と思えるほど。

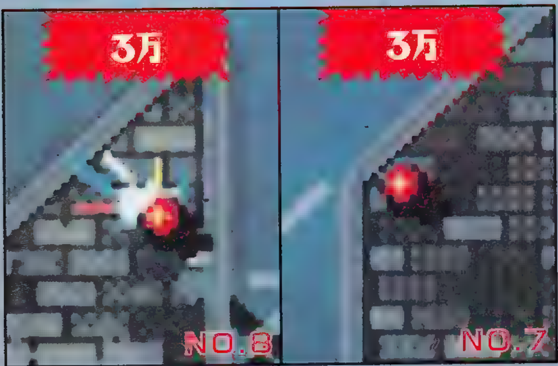
金庫はボスのアームについているもので、壊すと札束をばらまく(1つ500点)のだ。とにかく点の宝庫のこのゲーム、稼いでみては?



ガラスはボムでのみ破壊可能。1枚千点でたくさんあるぞ。

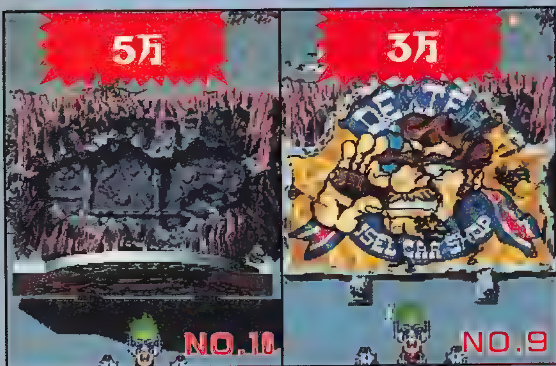


金庫を1段階破壊したら弾を撃たずに5百円札をたんまり回収。



この人物?もスタート直後だ。見逃すな!!

この赤い物体はLEVEL1ガスタートしたらすぐにあるぞ。



茶色の屋根はなんと5万点もゲットできちまうぜ。

屋根の手前の看板も3万点が入るぜ。



目指せ1コインクリア

ランク神体のバトライダー一刀両断?

「俺は1コインクリアを目指すぜ!!」と思う人へ送るこのコーナー。

まず思い出してほしいのがバトルガレッガである。ガレッガにおいては、次のような点が特徴として挙げられる。

①得点アイテム
②ボムシステム
③ボムで稼げる
④ランク上昇の傾向

以上の4つである。

バトライダーの類似点として重要と思われるのは④で、可能性として似ている点が存在する可能性が高い。

バトルガレッガを思い出すと、ランクを押さえるために、

①点数を稼ぐ
②1up(百万点)しそうならとりあえず死ぬ
③そして1up

というふうに、残機を溜めこまずに、死んでランクを落としていくのが重要であり、これがかなりの戦略性を生み出していた。

バトライダーの場合も死んでランクが下がるかもしれないので、バトルガレッガと同じような公式、つまり稼いで死んで1up、というのが成立するかもしれない。

取材した時点で、ランクが上がっていくことは確認できたので、今後システムの公式がわかり次第、詳細をお伝えしよう。

これ以外にランクを上げないためのガレッガの時の簡単な方法として、

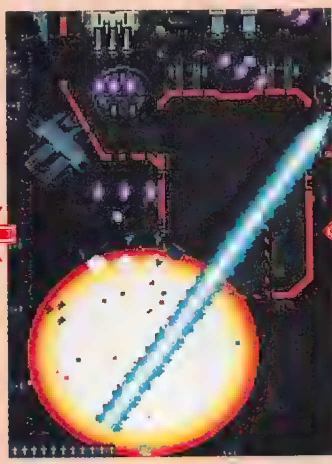
●弾数を抑える

というのがあった。敵がいないところではなるべく弾を撃たないようにすると…なんと、ランク上昇がかなり抑えられた。これは誰にでもできたことなのでこれも試してみたい。

あまりランク、ランクと騒ぐのもどうかと思うが、試してみて、もしかしたら、驚くほど簡単に先の面を見られるようになるかもしれない。「うーん、こっから先に進めないなぁ~」と思ったら試す価値は十分ある。

左の写真を見つつ今回のランク神体の教えはおひらきといたしましょう。


まずは稼ぐ?


死んでランク落とし?

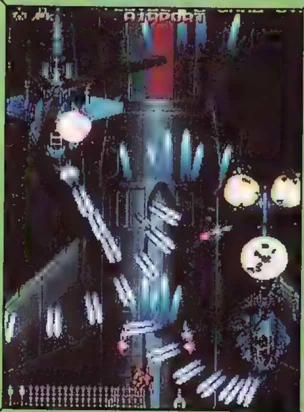

そして1UP?

ランダム面を一気に紹介
LEVEL 2 〜 LEVEL 4

首を長くして待っていてね（音も重要）

少し気が早いが先に進んでLEVEL2からLEVEL4までの面を紹介していこう。この3つの面はランダムで順番が決まるので、一言でこの面は2面、というふうには決められない。よって一気に紹介するわけだ。さて、各面には面のタイトルがあるのはもちろんのこと、なんとBGMの名前も画面左下を見ることでわかるようになっている。また、ボス戦になると、そのボスの名前も上部に表示されるので非常に親切!!

AIRPORT

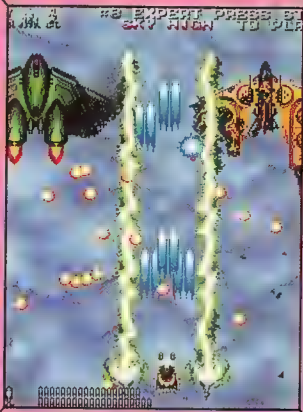
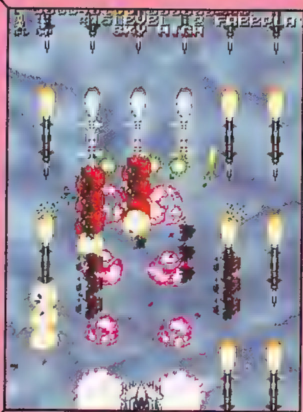



♪PURPLE TWILIGHT



BAZZCOOK

SKY HIGH

♪MISSILE FEVER



BOREDOM

SEWAGE SYSTEM



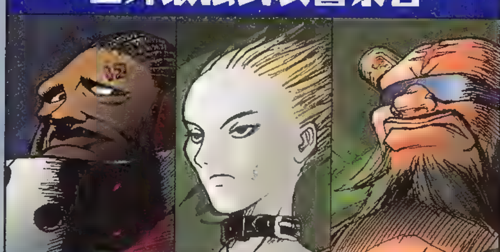

♪ONE WAY OUT



DEVIATE

悩む前にコイツ使っとけ!! 〜おすすめキャラ〜

世界最強武装警察官



右に並んだ3人は、いずれもその性能に絶対の信頼をおけるキャラである。さらに言うなら、3人ともBボタンで決定すると、より一層強力となる。つまりオプションが強いというわけ。チームエディットでどれにしようか悩んだ時はこの3人のうちどれかを入れるといいだろう。

逆に左の2人はやや弱そうだ。思い入れがないならちょっと…。

ちょっと心配な2人







あたしの巨人(ダチ)と遊んでみるかい!?

RYU-FINAL

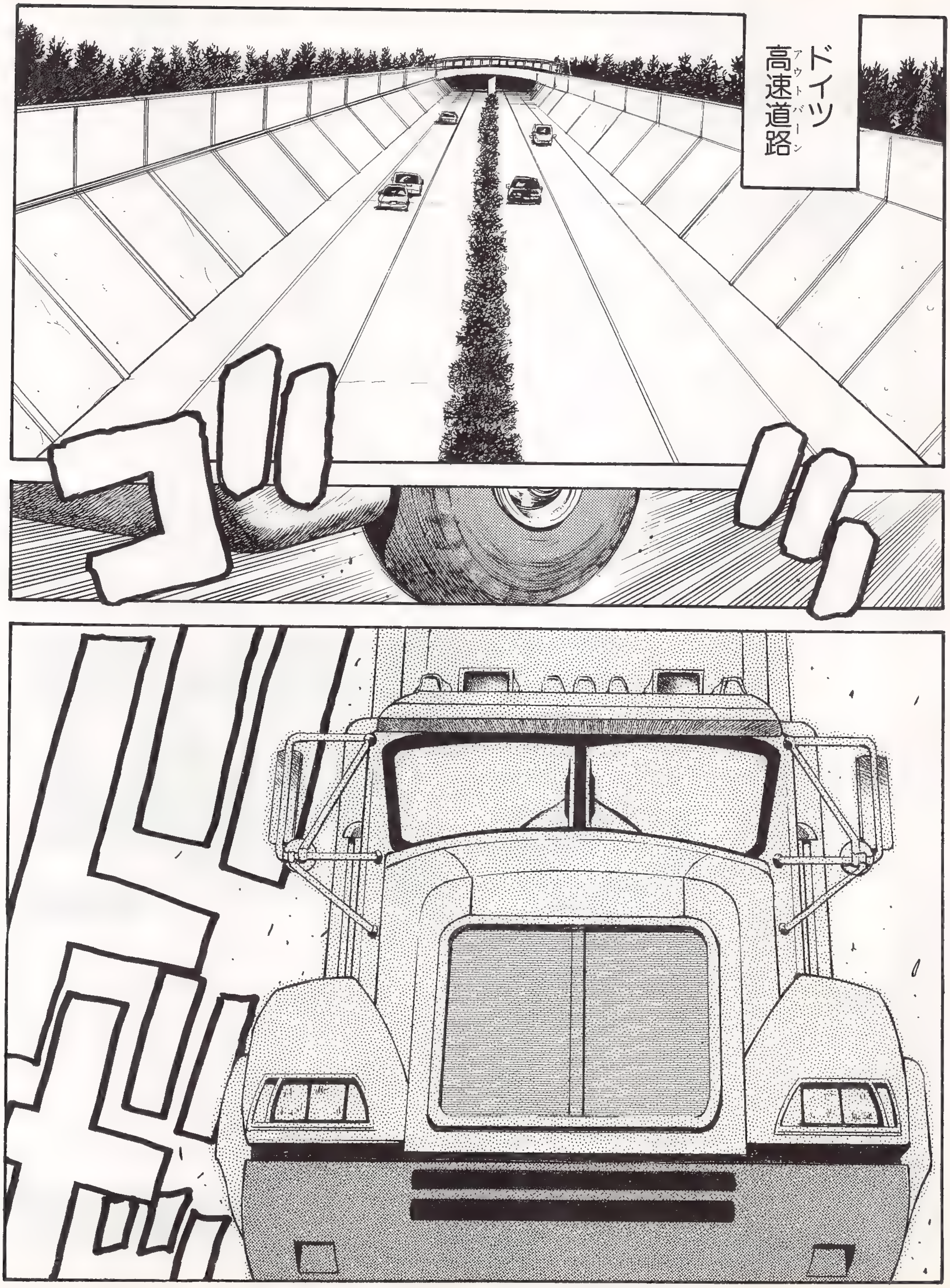
STREET FIGHTER III

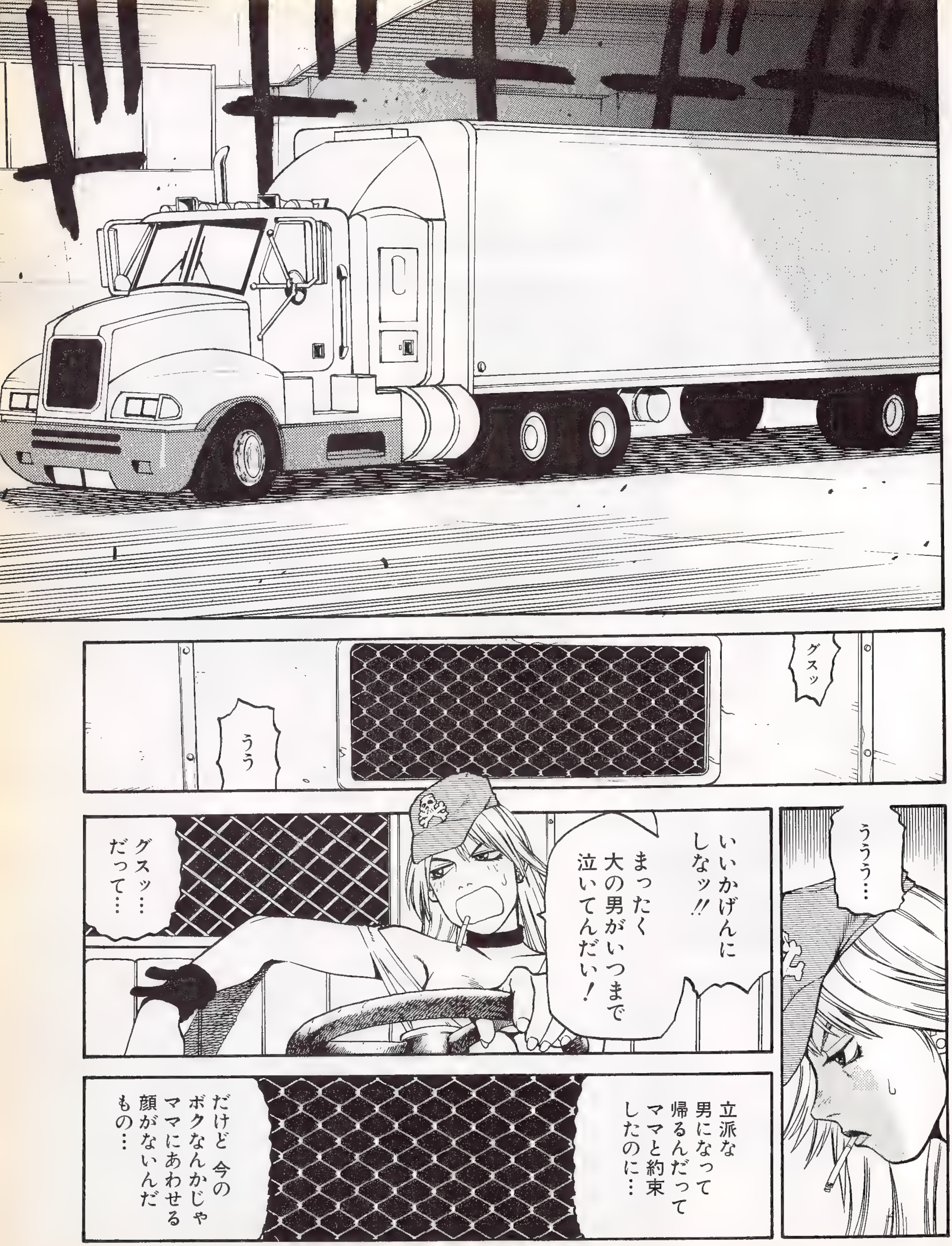
—闘いの先に—

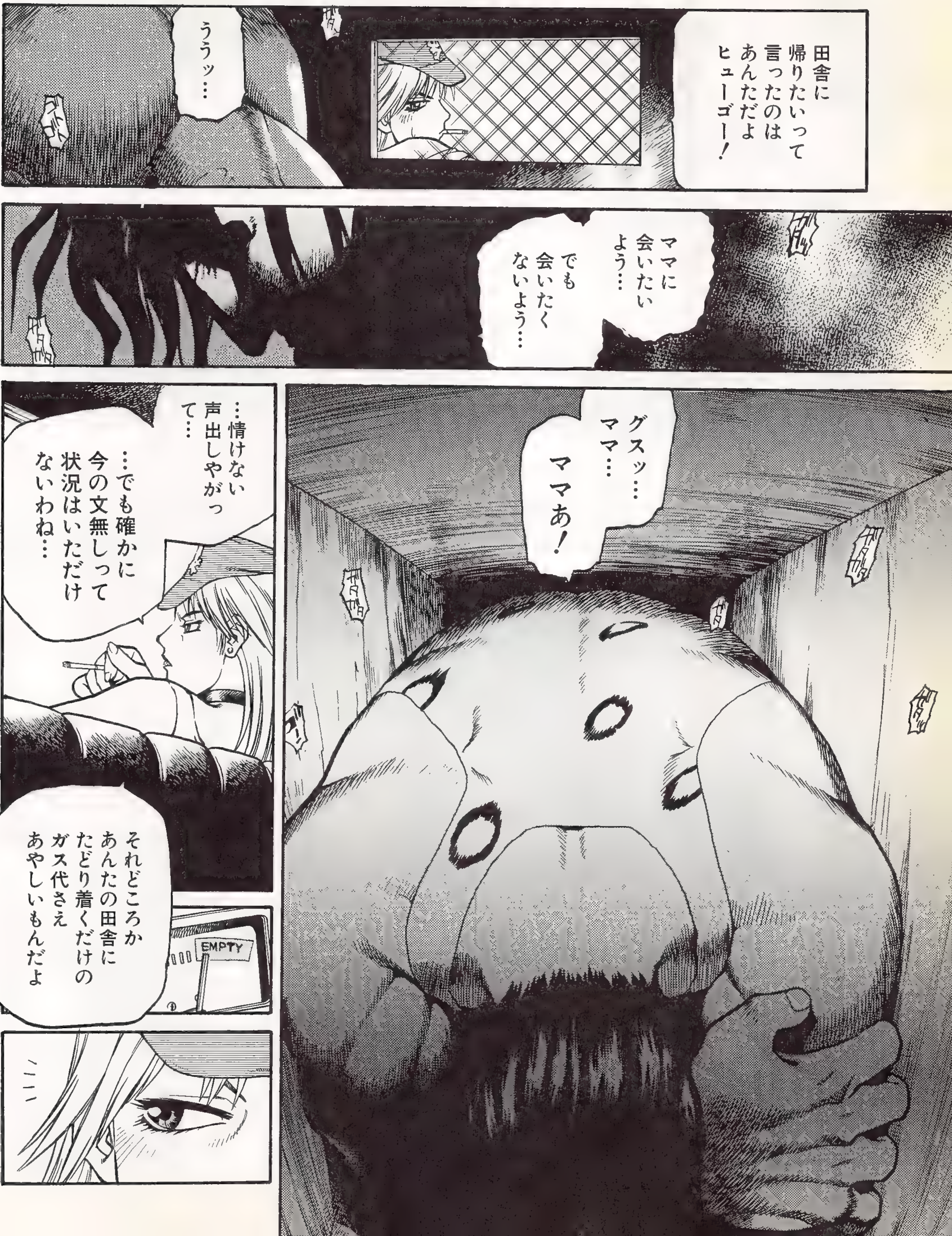
第5話

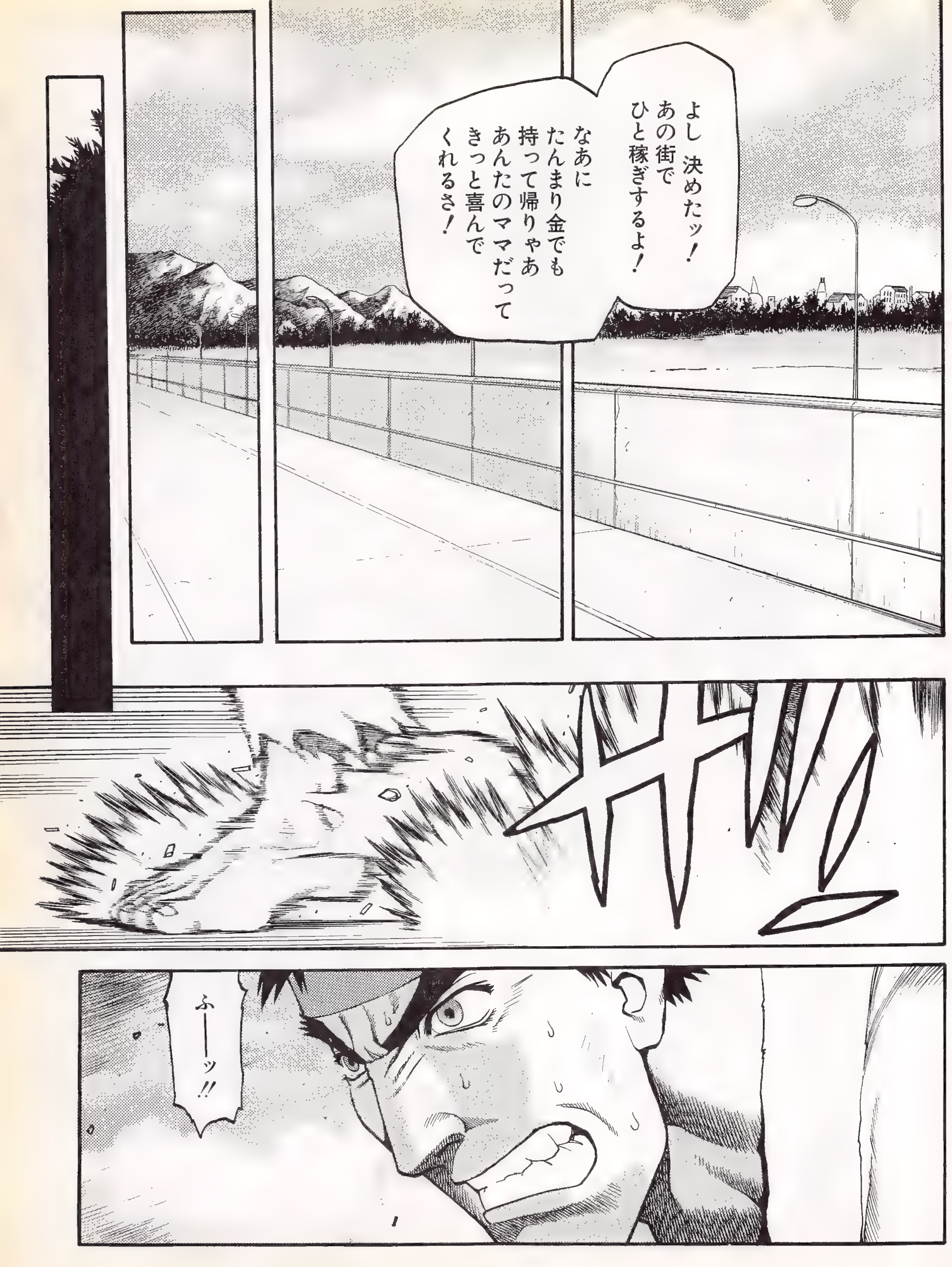
中平正彦

中平正彦先生HP⇨http://www.bekkoame. or.jp/~n-masahiko/


ドイツ
高速道路(アウトバーン)
ゴッ


グスッ
うう
ううう…
いいかげんにしなッ!!
まったく大の男がいつまで泣いてんだい!
グスッ…だって…
立派な男になって帰るんだってママと約束したのに…
だけど 今のボクなんかじゃママにあわせる顔がないんだもの…


田舎に帰りたいって言ったのはあんただよヒューゴー！
ううッ…
ママに会いたいよう…
でも会いたくないよう…
グスッ…ママ…
ママあ！
…情けない声出しやがって…
…でも確かに今の文無しって状況はいただけないわね…
それどころかあんたの田舎にたどり着くだけのガス代さえあやしいもんだよ
EMPTY

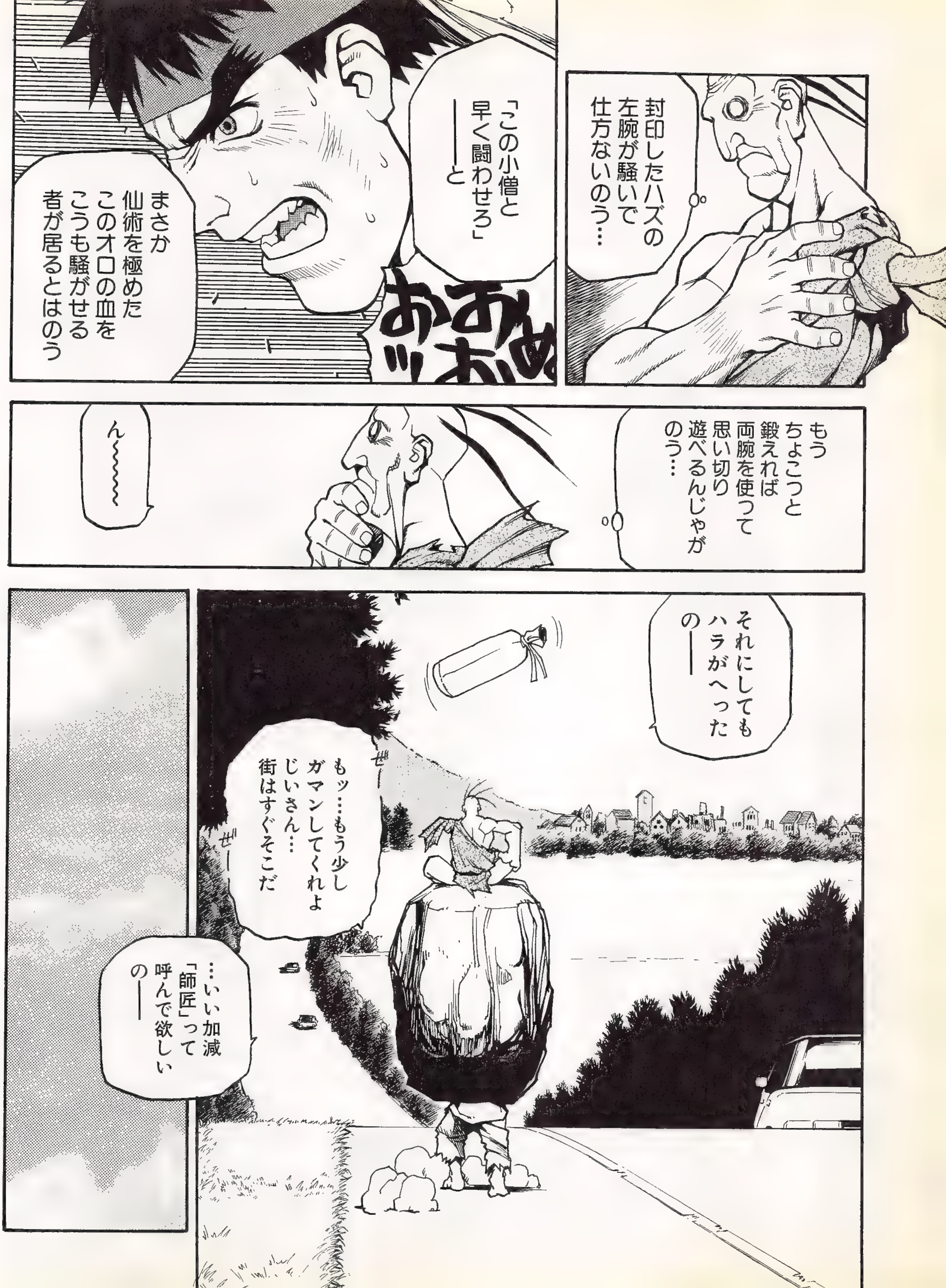


よし 決めたッ！
あの街で
ひと稼ぎするよ！
なあに
たんまり金でも
持って帰りゃあ
あんたのママだって
きっと喜んで
くれるさ！
ふーーッ!!

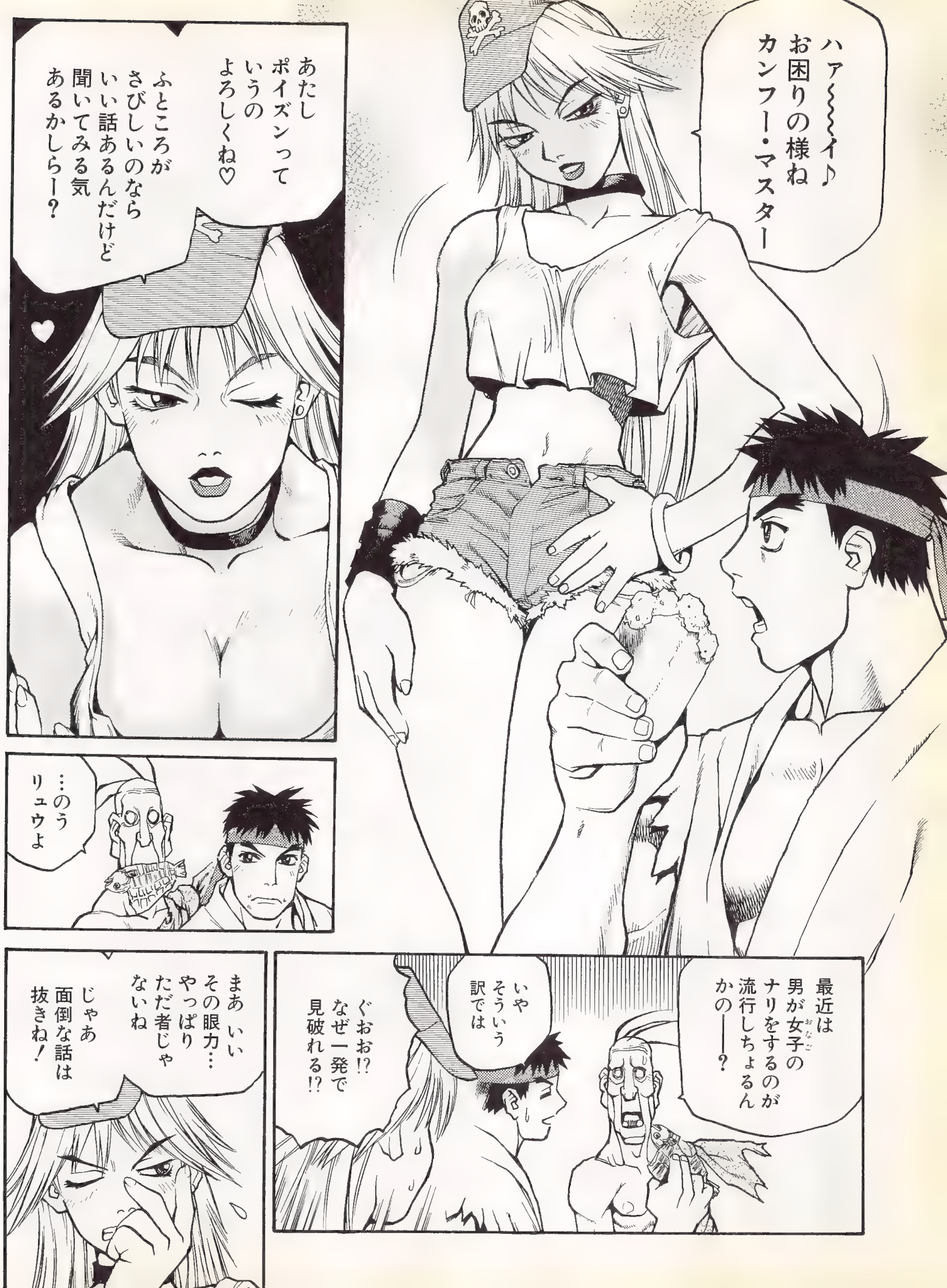

うぐぐ!!
こりリュウよ！朝から たいして進んどらんぞいもっときりきり歩けんものかの――――？
だったらこの背中の大岩をどかしてくれ!!
この岩はわしの仙術でお主の背にぴたりとひっつけちょる街にたどり着くまでは頑張るしかないぞい！

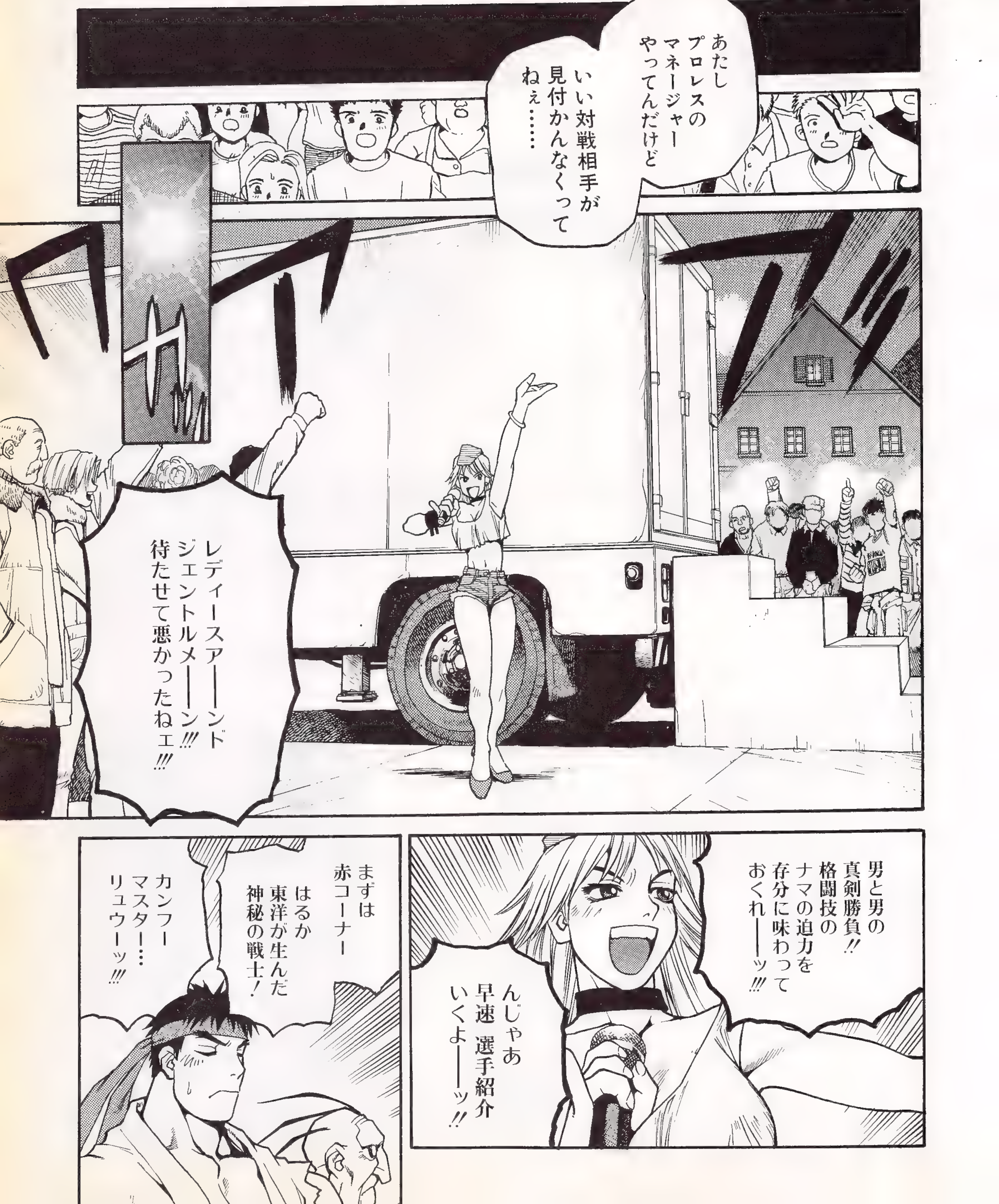


己の肉体を極限まで鍛えあげる…その先にお主の求める「力」はあるのじゃ
仙術じゃろうが何じゃろうがそこに至る道に大した違いなどありはせんぞい
つまり仙術の修行もお主の役に立つということじゃ
わかるかの？我が弟子よ
じいさん…あんたの弟子になった憶えはないぞ！
…だがじいさんの言うことにも一理ある…
手に入れられないモノをねだってただ悶々としているだけじゃ何にもならない…！
ならば今は自分ができることを全力で行うべきだ!!
そうと決まればッ
ぬお!!!
ぐぐぐ…
…………
くああ!!

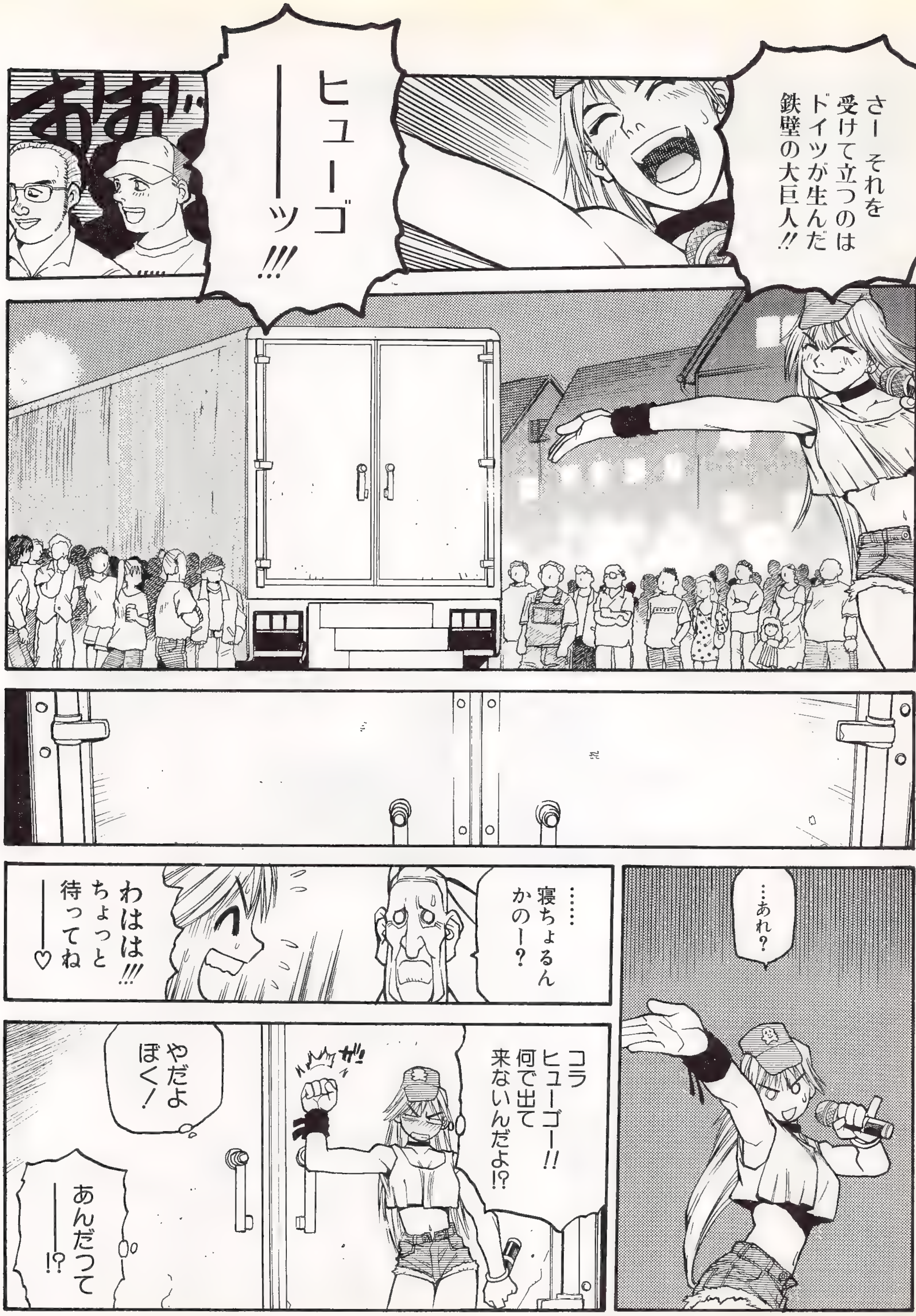

封印したハズの
左腕が騒いで
仕方ないのう…
「この小僧と
早く闘わせろ」
——と
おあめ
ッおぬ
まさか
仙術を極めた
このオロの血を
こうも騒がせる
者が居るとはのう
もう
ちょこっと
鍛えれば
両腕を使って
思い切り
遊べるんじゃが
のう…
ん〰〰〰
それにしても
ハラがへった
の——
ぜー
ぜー
もッ…もう少し
ガマンしてくれよ
じいさん…
街はすぐそこだ
…いい加減
「師匠」って
呼んで欲しい
の——


ふ―――
やっと着いたな
ずいぶんと のどかな街じゃないか…
じいさん… ここで俺に 何をさせる つもりなんだ …?
ん〜〜〜〜〜 なんとなく この街に お主に丁度良い 相手が居るんじゃ ないかと思っての ォ
ガリ…
…なんじゃ その眼つきは?
天の機を 読むのじゃ! 「なんとなく」を おろそかにしては いかんぞい!
しかし ドイツに まで来ておいて わしの作った干物が メインディッシュとは わびしいのう
悪いな… 二人分の旅費で ふところが さびしいんだ


ハァ〜〜イ♪
お困りの様ね
カンフー・マスター
あたし
ポイズンって
いうの
よろしくね♡
ふところが
さびしいのなら
いい話あるんだけど
聞いてみる気
あるかしらー？
…のう
リュウよ
最近は
男が女子のナリをするのが
流行しちょるんかの——？
いや
そういう
訳では
ぐおお!?
なぜ一発で
見破れる!?
まあ いい
その眼力…
やっぱり
ただ者じゃ
ないね
じゃあ
面倒な話は
抜きね！



あたし
プロレスの
マネージャー
やってんだけど
いい対戦相手が
見付かんなくって
ねぇ……
ワァァァ
レディースアーーンド
ジェントルメーーン!!!
待たせて悪かったねェ!!!
男と男の
真剣勝負!!
格闘技の
ナマの迫力を
存分に味わって
おくれーーッ!!!
んじゃあ
早速 選手紹介
いくよーーッ!!
まずは
赤コーナー
はるか
東洋が生んだ
神秘の戦士!
カンフー
マスター…
リュウーッ!!!



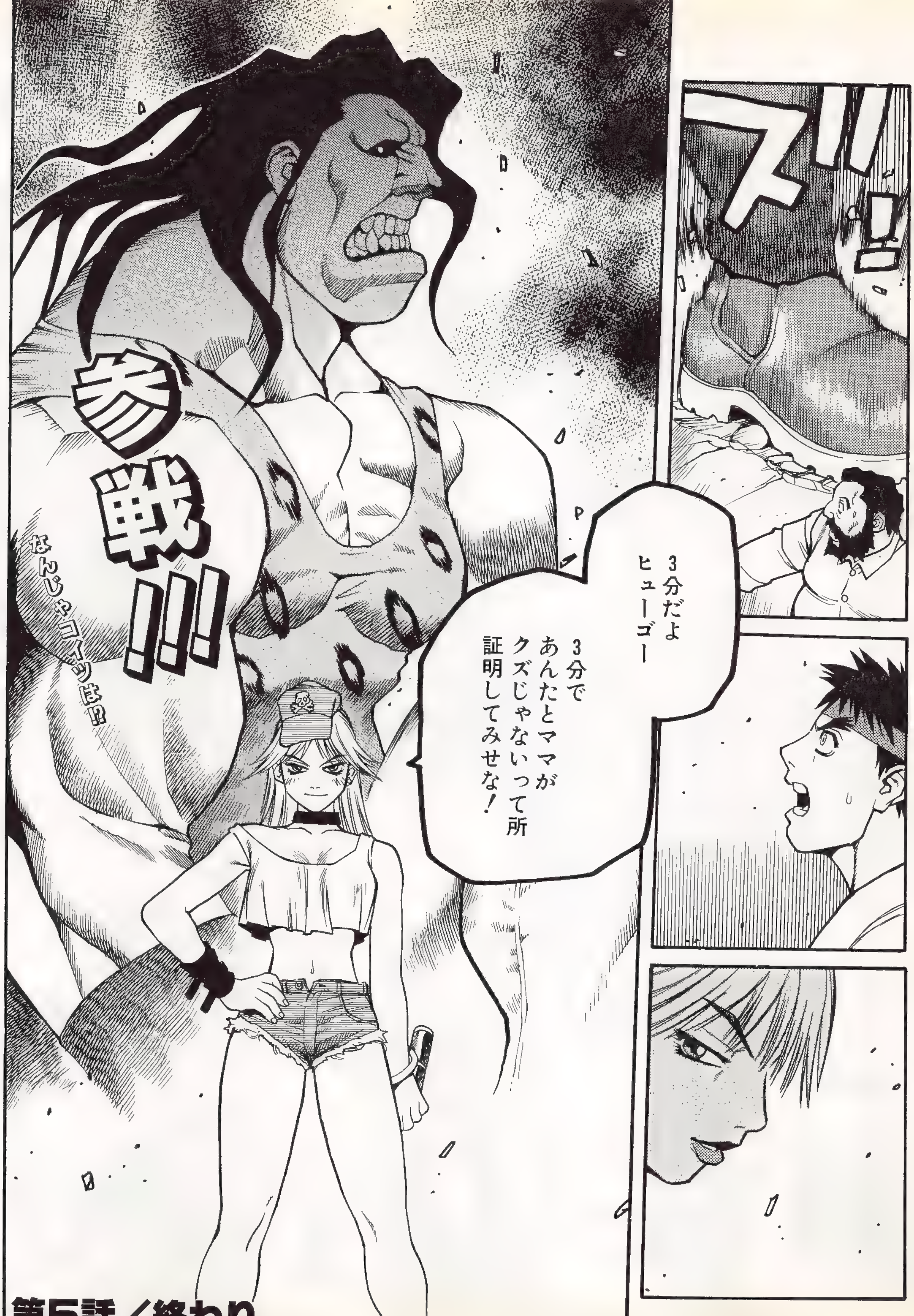
さー それを受けて立つのはドイツが生んだ鉄壁の大巨人!!
ヒューゴ――ッ!!!
あおー
……あれ?
……寝ちょるんかのー?
わはは!!!
ちょっと待ってね――♡
コラ ヒューゴー!! 何で出て来ないんだよ!?
ガ!!
やだよぼく!
あんだって――!?


だいたいさぁ
お金なんかで
ママは喜んだり
しないんだぞ！
ポイズンと
違って
ボクのママは
立派なんだよ!!
…そりゃー
安っぽい女で
悪うござい
ましたわねェ
あたしゃ――
そんな話を
してんじゃ
ないんだよッ!!!
ガッ!!
ガッ!!
客はもう
とっくに集まってんだ!!!
ヒューゴー!!!
あんたそれでも
プロなのかい!!?
出て来い
オラぁ!!!
…じいさん
本当にこれで
修行に
なるのか？
ほえ？
お主
己の「力」を
信用できん
のか
自慢ではあるが
このオロは強い！
今宵の相手もまた
然りじゃ！
何ゆえあって常に
お主は強者共と
めぐりあえると
思うとるんじゃ？
??
それは
一体…
ええ
――
いくぞ
――!!!



中平先生に励おたを。コミゲ編集部「ストⅢ」係まで。


大巨人!!



第5話／終わり

皆様に親しまれて15年!15TH フェア!!

リスト以外にも豊富に取揃えてあります。　**情報FAXでは、最新の価格、在庫等、リアルタイムに入手できます。**　毎週　金曜日に更新されます。

アイレム
- R-TYPE Ⅱ 10K
- R-TYPE レオ 12K
- 迷宮島・妖怪伝 各5K
- イメージファイト 10K
- エアーデュエル 10K
- ジッピーレース 5K
- ロードランナーⅠ・Ⅳ 各18K
- 〃 〃 Ⅱ・Ⅲ 各15K
- ムーンパトロール 15K
- 銀河帝国の逆襲 28K

SNK
- サイコソルジャー 48K
- ファンタジー 58K
- ギャングウォース 5K
- ストリートスマート 5K
- ネオジオ業務用
- MV-1 基板 18K
- ☆☆☆特報☆☆☆
- MV-1用メモリーカードスロット
- 基板、ハーネス一式 10K
- メモリーカード(新品) 3枚付

カプコン
- ソンソン 15K
- エグゼドエグゼス 25K
- ガンスモーク 25K
- ストリートファイター 15K
- SF-Ⅱ 5K
- 〃 ターボ 8K
- USネイビー 18K
- アレスの翼 18K
- チキチキボーイ 15K
- ひげ丸 15K
- マジックソート 18K
- ナイツオブザラウンド 15K
- CPⅡ 各種 格安

TOA PLAN
- ゴークス(レバー対応) 2K
- ハツクン 15K
- ウィマナ 8K
- ソイクセイト 6K
- 達人 4K
- 達人王 12K

コナミ
- グラディウス(電源H付) 35K
- 〃 〃 Ⅱ 20K
- 〃 〃 Ⅲ 25K
- RF-2 (電源H付) 30K
- スーパーヘリ・コブラ (c) 5K
- ツタンカーム 12K
- ハイパーオリンピック 8K
- フロッガー、ときめき 各12K
- サーカスチャーリー 10K
- ローラーゲームス 8K
- エイリアンズ 28K
- カイテネリス 18K
- 実況パワフルプロ野球96 5K
- パロディウス 3K
- GX ROMボード格安0.5K~

ジャレコ
- プラズマアルファ 28K
- ロッドランド 15K
- ホップフレーマー 12K
- スーパーハイⅡ・P-47エイシス
- 海岸戦争・ゲーム天国・クラティア
- ・エンゼルキッス(ROM)各1K
- メガシステムマザー 格安

デコ
- 空手道・ロボコップ 各5K
- 大相撲 5K
- スクランブルエッグ 18K
- ウルフファング 18K
- クルードバスター 5K
- デスブレイド 5K
- ドラゴンゲート 7K
- プロゴルフ・テニス 各3K
- スーパーバーガータイム 10K

セガ
- アッポー、ロボレス 各12K
- フリッキー 12K
- ファンタジーゾーン 15K
- ヘビーメタル 28K
- カルテット 2 16A 15K
- シャトータンサー 5K
- ホナンザブラザーズS24) 10K
- クラックダウン S24 10K
- カロリー君vsモグラニアン 8K
- テディボーイブルース 15K
- ブフレシア、カルティア 各15K
- ピタゴラスの謎 S付 10K
- ワンダーボーイ(旧ヘンゴ(c) 各5K
- モンスターランド 12K
- デュアルボード 格安
- トランキライザーガン、N-SUB
- [illegible]
- [illegible]FAX(下記)を!

タイトー
- スペースインベーダーCL 25K
- ハイオアタック 35K
- クイックス 純正 18K
- アルペンスキー 25K
- ジャングルキング 25K
- ドクタートッペル探検隊 5K
- 奇々怪界 5K
- ぺんぺんへー 15K
- メイスオブフロット 3K
- シーファイターポセイドン 18K
- 中華大仙、フリップル 各3K
- バスニック 5K
- バブルボブル 12K
- 黄色の鳥 18K
- ザ・ピット 10K
- 飛鮫(F.SHARK) 5K
- 究極タイガー 5K
- アルカノイド S付 5K
- 〃 リベンジー S付 5K
- ウォルフィード、バラメデス各3K
- レイメイス、女・闘、 各15K
- フォーティ ソブ 7K
- グレートソードマン 15K
- クリットンーカー 15K
- エレベーターアクション 8K
- フロントライン 8K
- リンゲレイジ 8K
- フィールドゴール 68K

F-2マザーボード別
- プリルラ38K・メタルブラック20K・ガンフロンティア20K・ニスハク大冒険 5K・キャメルトライ センサー付10K・[illegible]クエスト6K・ダイノレックス5K・[illegible]キッス5K・MJ-12 5K・デッドコネクション5K・ドンドコドン 7K
- [illegible]マザー有の場合 -3K
- F2マザー 3K(大幅)

F3-SUBカートリッジ
- 各種格安 F3マザー[illegible]
- 純正筐体入り各種
- (送料別、税込)
- スペースインベーダーT 80K
- T.T.ブロック 60K
- スペースチェーサー 126K
- 他、各種あります

データイースト
- アルゴスの戦士 18K
- スターフォース 15K
- がんばれギンくん 5K
- [illegible] 10K
- サンダードラゴン 10K
- ボンジャック 12K
- カスラー 18K
- スイマー 18K

テクノス
- くにおくん 6K
- ダブルドラゴン 5K
- [illegible] 3K

ニチブツ
- テラクレスタ(FM音源版) 5K
- 五目ならべ(麻雀) 3K
- ムーンエイリアン PⅡ(c) 8K
- クレージークライマー(c) 18K
- レジオン、アマテラス 各8K
- フリスキートム 98K

UPL
- ソユトーール 5K
- ムスタンク 5K
- タスクフォースハリアー 5K
- ゴモラ 5K
- ノバ2001 8K

ユニバーサル
- コズミックアベンジャー 58K
- ミスターDO 雪だるま 18K
- ミスターDO (c) 3K
- Mr.Do ワイルドライト 12K
- ジャンピングジャック 15K
- スナップジャック 28K

ナムコ
- ナムコクラッシックVol1 12K
- 〃 〃 Vol2 28K
- アサルト パネル付 25K
- ネビュラスレイ 18K
- ラリーX 18K
- ドラゴンスピリット 28K
- [illegible] 35K
- ドラゴンバスター 18K
- クロプター 25K
- 子育てQマイエンゼル 2K
- キャプラス 8K
- ドルアーガの塔 25K
- コスモギャングビデオ 8K
- スカイキッド 28K
- スカイキッド DX 48K
- ホッピングマッピー 58K
- イシターの復活 48K
- フォゾン 38K
- F/A 10K
- スーパーワールドコート 3K
- ニューマンアスレチック 10K
- スーパーパックマン 25K
- ゼビウス、ティクタグ 各5K
- ギャラガ 3K
- パックキャル(ミスパック) 8K
- パックマン(c) 8K
- パンクリーマン 8K
- ポパイパックマン 8K
- タンクバタリアン (c) 8K
- SI ROMキット 各5K
- デンジャラスソード、ワールドコート、ピストル大名、ワースタ、

珍品・名品 その他
- クラッシュローラー 12K
- エクイテス 28K
- タイタン 25K
- ナンバークラッシュ 25K
- サファリーラリー 80K
- タイムアタッカ(ブロック) 15K
- ジャンピューター 8K
- ミサイルコマンド P付 68K
- ドンキーコンク (c) 12K
- センティピート 38K
- タイムトンネル 58K
- へったんぴゃー 120K
- フライボーイ 28K
- サーカス(風船割り) 80K
- ゾディアック(オルカ) 18K
- ボレンチ 28K
- ヤマト、ジャンプバグ各15K
- シルバーランド 28K
- ベラチャン 28K
- リパーパトロール(c) 18K
- フェニックス 10K
- ブラックホール 15K
- レッドUFO 15K
- ストリーキング 15K
- [illegible](イースタンCO. 28K

麻雀

ハンディタイプの麻雀用コントロールパネル(ハーネス付)は、6K
アイドル麻雀、ファンクラブ 麗麗、麻雀フライデー、スームイン、麻雀大斗、ねるとん麻雀団、ミラージュ、麻雀学園、クッと巨雀、教大三作、大人の麻雀、各1Kトリプルウォース、クップ90、パニックスタジアム、華麻鶴、舞妓花 各2K　スーパーリアルⅢ3K、スーパーリアルⅣ5K、スーパーリアルⅤ 4K、着せ替え麻雀5K

大型機の迫力が家庭で
- ダライアス(3画面) EXT.ロム付 58K
- 忍者ウォーリアズ(3画面) 88K
- サンダーブレード 8K
- アフターバーナー Ⅱ 8K
- ギャラクシーフォースⅡ 20K
- ラッドモビール or ラッドソリー 10K
- ハイパークラッシュ コナミ 28K
- サイバースレッド V21 20K
- スターブレード V21 18K
- エアーコンバット V21 18K
- ソルバルウ V21 18K
- ギャラクティックストーム 28K
- ナイトストライカー 38K

各TV出力の切替えスイッチ(3画面の1つを出力)TVは、1台でOK! 3台も可 画面切替えハーネス付

COMBO AV 専用ハーネス 付
V21システムは+5V20A電源とPC用ジョイスティック(アナログ)とコンボハーネスが付いています。マザーシステムですので他の基板は8K

※コンボ以外はアンプが必要(2K)→ジョイスティック(1本)2K

大型筐体の基板は動作しないコントロールBOXもあります。ご確認ください。

御注意
- ◎印のPCBはCOMBO AVの標準電源で動作します。
- 他社のコントロールBOXでは動作不全の場合もあります。
- ※の表示はコンボ以外では音声アンプが必要(+2K)
- 他社のコントロールBOX用の中間ハーネスは2K増しです

他社のコントロールBOXにも対応

中古基板は、**全商品消費税込みです**

在庫確認は必ずして下さい。
通販の場合は、 (1)現金書留
(2)代引宅配便(ヤマト)があります。
代引便の場合、代引手数料が1K加算
送料は1万円未満の注文のみ1K。
1万円 以上は不要。
※COMBO AV専用の
中間ハーネスは2Kです。

分割払い始めました
基板高価買入

COMBOAVをお買上げの方にゲーム基板(JAMMAコネクター)+JAMMAハーネスをサービス

中古基板は**全商品消費税込みです**

☆初心者大歓迎☆　SHOPでは、展示説明もしています。お気軽にご来店ください。リスト以外にも豊富に取揃えてあります……店頭掲示中

定休日 日曜日 (祭日は営業)
営業時間 PM1:00~7:00

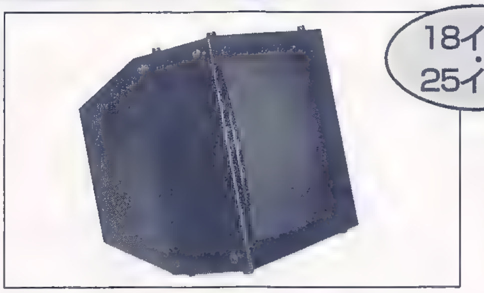
恒例の年末・年始バーゲン開催中　**情報FAXをご覧下さい**

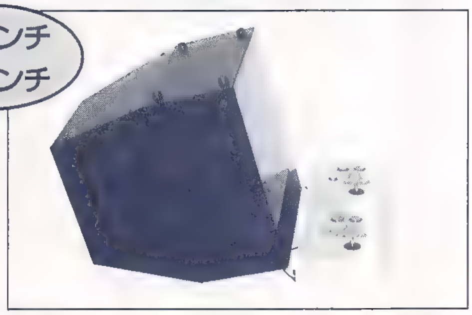
18インチモニター新発売

手頃な大きさプライベート用に最適、画質は最高!!
アーケードゲームだけでなく、各種家庭用ゲーム機もOK。

入力はRGB21PIN
(各種家庭用ゲーム機もOK)

■ 仕様 (本体保証 6カ月)
- ◇ スチール製キャビネット入り
- ◇ 15、24kHz両用
- ◇ 18インチ ナナオ製デュアル8ブラウン管
- ◇ サイズ(W)450×(H)410×(D)450mm 25kg
- ◇ 入力 RGB21PIN、音声ライン出力端子付
  ※各種コントロールBOXは勿論、スーファミ、サターン、プレイステーションも可。
- ◇ 縦画面、横画面いずれも可能(縦おき、横おき)
- ◇ 18インチ 中古価格¥38,000 (程度良)税・送料別
- ◇ 25インチもあります。 中古価格¥58,000(税・送料別)





25インチもあります 中古価格¥58,000(税・送料別)

18インチモニター+コンボAVセット
¥59,000(税・送料別)
JAMMAハーネス+サービス基板、付

中古基板情報はFAXで!24時間OK!

●操作方法●
1. FAXの受話器をとってください。
2. 0990-61-8888をダイヤルしてください。
3. 60110の番号と#を押してください。
4. ピーという発信音がしてからスタートボタンを押し、受話器を置いてください。
5. FAXからあなたの欲しい情報がその場でお手許へ!

★ゲームライクなスペシャルバージョン出現★いちばん新しいコントロールBOX ="COMBO AV"★高画質なS端子対応

すべてが標準装備 (本体保証1ヶ年)
COMBO AVの機能(サイズ W:500 D:200 H:155mm)
- ◆2・4・8方向切換付ジョイスティック
- ◆フルレンジ10CMスピーカー×2による迫力のサラウンド&ステレオ、TV、ラジ カセヘッドフォン接続可。録音もOK!!
- ◆高出力電源(国産品)で安定した画像、余裕のパワー
- ◆電源出力のチェック機能(発光ダイオード表示)各電源ラインに安全ヒューズ付(取替もワンタッチ)
- ◆S端子、VIDEOに対応する高性能ビデオコンバータ使用。ビデオ録画もOK!!
- ◆保守調整は全て外部より可(ヒューズの取替も外部よりワンタッチ)
- ◆1P、2Pのトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置。コンティニューがとてもし易くなりました。



映像信号 (シンクロ) より、オートトリガーのパルスを取り出していますのでトリガーのバラケ、途切れがなく、その上、超高速 (MAX60発/秒) でオートトリガーを利用できます。 ゲームの種類により、トリガーモードを自由に最適値に設定できます。(16段階調整)

12ボタン全てオートトリガー可。
60発/秒(MAX)の比類なきシンクロオートトリガー

新型コンボAV発売中!!
"コンボAV" (12ボタン)
●Vタイプ
(S端子、ビデオ対応)…**¥28,000**
●RGB 21PIN、15PIN ケーブル別売……**¥2,000**

満足のいく性能で安心価格



〒141 東京都品川区大崎1-20-16 ☎03-3490-5201(代)

(株)キョーワ インターナショナル
〒141 東京都大崎郵便局私書箱11号
(東京都品川区大崎1-20-16)
TEL.03-3490-5201(代)
FAX.03-5496-1047

ついに登場！欲しい情報がぎっしりつまった個人情報誌！

X-MARKET（クロス）

'98年1月24日(土)堂々創刊！ 予価420円

「ゲーメストワールド」が誌名を変えて、リニューアル！
ワールドでも大好評だった「フリーマーケットコーナー」をメインに生まれ変わります！

リニューアルを記念して 注目！ ゲーメスト読者に大サービス！

なんと第1号に掲載する個人情報は無料！

1月5日迄にこちらに届いたものに関しては全て無料で掲載いたします。このチャンスにたくさん応募してね！
※応募の決まりにしたがって応募してください。書類不備や編集部が掲載できないと判断したもの（誹謗中傷など）に関しては、掲載を見送る場合があります。応募用紙は前号（11/30発売号）のゲーメストか、発売中のコミックゲーメスト、ゲーメストワールドに載っているよ！（応募用紙は原寸コピー可ですが、応募用紙以外での応募は出来ません）

X-MARKET応募のきまり

基本的に全て有料で、編集部に届いたあなたの応募原稿はボツなし全掲載いたします（ただし他人の誹謗中傷など、編集部の判断で掲載を見送らせていただくものもあります）。

●ジャンルは？

ゲーム、同人誌、コスプレ、コミックス、アニメ、特撮、模型、トレカ、芸能、ミリタリーなど、何でも取り扱います。

●応募スペースは？

掲載スペースが4種類から選べます。住所の公開・非公開も選べます。公開する方は、住所ではなくても電話・携帯・PHS・ベル・Eメールなどの番号でもかまいません。

A：カットなし。料金1000円。
- 住所公開の場合：50字までの本文中に、住所なども入れてください。
- 住所非公開の場合：本文50字まで。

B：カットなし。料金2000円。
- 住所公開の場合：本文120字まで。住所は36字以内。
- 住所非公開の場合：本文160字まで。

C：カットあり。料金2000円。
- 住所公開の場合：本文50字まで。住所は36字以内。
- 住所非公開の場合：本文80字まで。

D：カットあり。料金4000円
- 住所公開の場合：本文120字まで。住所は36字以内。
- 住所非公開の場合：本文160字まで





●住所非公開の場合の取り扱いは？

現行のフリーマーケットと同じ、転送システムを使用いたします。あなた宛の手紙を編集部に出してもらい、編集部からあなたへ転送するシステムです。

●応募方法は？

前号の「ゲーメスト」、発売中の「ゲーメストワールド」に掲載の応募用紙に記入して（原寸コピー可）、設定料金分の定額小為替と一緒に送ってください。イラストカット・写真などを一緒に掲載して欲しい方は、応募用紙と一緒に同封して（カットは白黒一色、サイズは7×7㎝）。

●応募先　〒101　東京都千代田区神田神保町1-26（株）新声社　「X-MARKET」係

そう、これからもセイヴァーは歩み続ける!



ヴァンパイアセイヴァー

これからも進歩していくのであろうセイヴァー。今どきのテクニックを覗いてみよう。そして誌上最後のダイヤグラム発表!!

担当　P・鈴木

語りきれない!Vセイヴァー最前線

ちょっとしか遊ばなかった人には神の領域と思うかもしれませんが、ちょっと練習すれば身につけることは可能ですよ。

さて、攻略も今回が大詰め。予定と異なり、強力な起き攻め集は説明できなかったが、その代わりに「最前線で闘っているプレイヤーが使っているテクニック」を紹介していこう。これを読んだら、さらに奥の深いセイヴァーワールドを見られるかも!?練習して覚えるのもまた楽しいぞ。

今回、特に挙げるテクニックは4つ。空中戦、そして禁断の秘技だ。どれも、今なお対戦プレイをしている人にとっては有名なテクニック。数年後、昔を懐かしむときの話のタネになることだろう。

一発GC

一発GCといっても、相手のいかなる攻撃に対しても対応できるというわけではない。相手の攻撃を予想して、GCの準備をしておくのである。

例えば、ビシャモン。横方向からのプレッシャーは絶大なので、自然と相手は跳び込みが増える。これに対し、ビシャモンはレバー前入れ大Pなどの牽制技で対応していくわけだが、この中にGCを混ぜるのである。

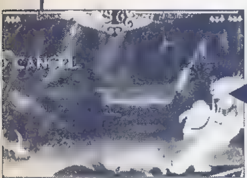
牽制技がこなかった、と安心した相手はGCを準備しているとも知らずに技を出してしまうのだ。

一発GCの狙いどころは、「相手が安心して技を出してきそうなとき」なのだ。

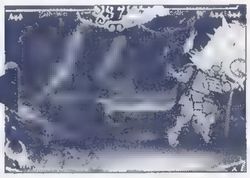
起き上がり時に、空中ガード後の攻防時に、対空時に…。リスクは高いものの、インパクトがあるので精神的に優位に立てることだろう。

ちなみに入力法は、ガード後にレバー入力が主流のようだ。ESで出して、出るまでのスピードの速さに気をつける人もいるようである。

難度……☆☆☆☆
有効度…☆☆☆



一発GCのねらいどころでもあるのだ。



このようなシチュエーションは、ピンチと思われがちだが…、

一発ADG

このテクニックはかなり昔から知られていたが、あえて触れずに攻略してきた。というのも、その時期では若干危ない戦法だったからだ。

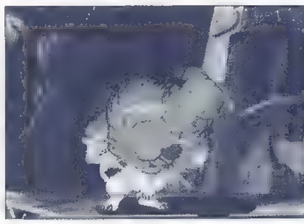
入力方法は簡単。相手の攻撃をガードした直後に、大P・中P・小P・小Kの順でボタンを押していくのである。大Pに薬指を置くのが主流のようだ。流れるように中指~親指でボタンを押していこう。

一発ADガードは、中・下段での揺さぶりに対してはあまり効果をなさず、横方向からの突進に対して有効となる。一発GCが苦手な人も、一発ADガードで対空手段を代用しているようだ。

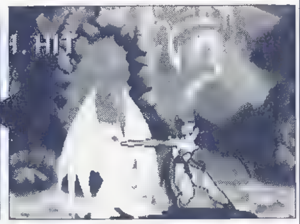
この一発ADガードがあるせいで大幅に戦力が下がったといわれるキャラもちらほら。

コマンド失敗が滅多に起こらない点が強すぎたようだ。一過性のブームとしてのテクニックはやはり無理があった…。

難度……☆☆
有効度…☆☆☆☆



逆に、サスカッチやQBにはあまり役に立たない。やはり強い2人。



このような突進系キャラに対しては有効な一発ADG。

禁断の秘技

そしてとうとう公開。なんと、ある条件下で出された技が、「あれっ今、俺ガードしてた気がするんだけどなあ、あっでも跳ぼうとしちゃったかな?仕方ないか。いや、でも俺、確かにレバーを…」と、まあ、そうなってしまうのだ。

これはどうも、推定の域を超えないが、1回ガードポーズを解いた直後から、再びガードポーズをとるまでに若干時間がかかってしまうために起きる現象のようだ。

今のところ、ほぼ全キャラで見つかっているようだが、実戦に取り入れているキャラは極めて少ない。モリモリ使っている人は、大会上位者などのハイレベルな人のみだ。

公開は避けさせてもらうが、ヒントを少々教えておこう。これを機会に、情報交換の会話があるとうれしい。

●通常技を出しさえすれば、その技が相手に当たらなくともガードポーズをとらせることができる。つまり、空キャンセ…むにゃむにゃ。

●ガード硬直が解けた後にガードポーズが解かれることも考えられる。

●最低でも出の早い必殺技を使う必要があるようだ。特にダク○ス系の強制キャンセルールルルー。

●間合いが近ければ普通の必殺技でも…。

●成功する時間は、わずか数フレーム。やはり難しい。

難度……
有効度…



君は、密着に近い間合いなのに変な空キャン…ゲフゲフ。



セル必殺技を出されたことはないだろうか。それが幻の…。

空中戦

屈み続けている相手に対して「待ちだ」などというのはもう昔の話。今、流行している待ちテクニックは「空中ガード」である。

やや難しい話になるが、セイヴァーでは、相手のラッシュに対して小技で割り込むということをするよりも、跳んで逃げようとしたほうがリスクが小さい。これは、地上にいると連続技をくらってしまうが、空中にいれば単発攻撃で済むということが理由の1つだ。加えて一発(GC or ADG)の存在も逃げやすい一因。

結論しか書いていないので、理由は自分で考えてほしい。

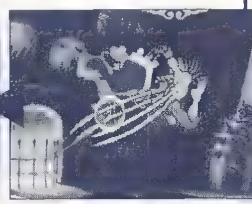
地上VS空中では、もちろん空中側が有利だが、空中VS空中の場合も、先に跳んだ側が完全に不利というわけではない。空中投げの存在が、どこまで空中ガード待ちを崩していけるかが今後の課題だ。

相手が跳び込んできたら、対空や一発GC・ADGを考えるのもいいが、空中ガードという、最も単純な防御手段があることを忘れないように。研究したい人はビデオも参考にしてみよう。

難度……☆
有効度…☆☆☆☆



跳ぶまでの時間が、あと3フレーム遅ければちょうどいいかも?



屈んだ相手には仕掛け技が効くが、跳んだ相手には…?

この程度で究極とは言い(言わせ)ません

誌上最後のダイヤグラム

大会の結果も参考にしつつ作成しました。でもね…(本文へ続く)。

文責：「申し訳ない」P・鈴木

まず、予定と反して(若干)未完成の発表となってしまったことが残念です。まあ、これからもセイヴァーは進化していくだろうから、プレイヤーの方の進歩にも期待しようと思います。すみません。

さて、今回のダイヤグラムは今までの数字のつけかたと少し異なります。

以前・世間一般の平均レベルを多分に考慮する
今回・そのキャラのトッププレイヤー・エキスパートの動きのみ参考

つまり、それぞれのキャラの成長ぶりを知ることもできるわけです。もちろん、先ほど説明したテクニックはつかわれています。ただ、理論値としてのダイヤグラムではないので、そう簡単に数字をつけられないわけです。限界に挑む精神の内面を読み取ってもらえれば幸いです。

それでは解説を加えつつ、各キャラの動きを振り返っていきましょう。

独走は止まらないサスカッチ あとを追うQB

●サスカッチ
大会での使いこなし度……A
世間の成長率……A
潜在能力……B

この勢いは本物だった。ショート&ロングダッシュでのラッシュ、チェーンの攻撃力、対空技、空中投げ、DF…。すべての要素が強いため、6以上しか数字がついていない。今後はGCの使い方に力を注いでいくとよさそうだ。

●キュービィ
大会での使いこなし度……C
世間の成長率……B
潜在能力……A

キュービィの強さはホーミングダッシュにあると思われているが、それ以上にホバーが強力。浮遊が使いこなせればまだまだ伸びるだろう。背が低い点をこれからの研究テーマにしていくといい。

この2キャラは、そう簡単に他キャラに抜かれることはないだろう。同じ実力の相手になら負けないはずだ。どうやら一発GCをかけられない点が強みらしい。

後を追うBグループ4キャラ

●フェリシア
大会での使いこなし度……C
世間の成長率……B
潜在能力……B

ダークフォースの強さを知ってしまうと、「いかにダウンを奪うか、いかにゲージを溜めていくか」の研究に力を入れたくなるが、ここは少しガマンして、ダウンさせられてしまった際の上手な逃げ方を先にクリアしていくと上達が早いはずだ。

●ビシャモン
大会での使いこなし度……A
世間の成長率……A
潜在能力……C

最も早く「ギャー!どぉ?フニョーン」を発見したキャラ。一発GCを身につけたとたんに猛威をふるうようになった。攻めのパターンも、プレッシャーを与えるという点に関しては申し分なく、かなりの戦法が発見された。ただ、これ以上の発展は難しいようで、2、3カ月ほど前から戦略が変わっていない。ここからがふんばりどころだ。

●ザベル
大会での使いこなし度……B
世間の成長率……C
潜在能力……A

もともとテクニカルキャラなだけに、一般にはザベルの評価の高さがわかりにくいようだ。セイヴァーの中でも最も運動量が多いザベル。とりあえずは、自滅しないように丁寧に闘ってみるように心がけていこう。地上ダッシュと下段の使いどころを発展させていきたい。

●デミトリ
大会での使いこなし度……B
世間の成長率……B
潜在能力……B

前号の記事内容だけでは説明が不足だったが、デモンクレイドルの性能、そして攻撃力の高さから、1回リードを奪うと逆転されにくいキャラであることは間違いない。バットスピンを移動技として使うことをわかってしまえば、まだまだ攻撃力アップは望めるところだ。

●ガロン
大会での使いこなし度……B
世間の成長率……C
潜在能力……A

手軽さが目立ってしまうために、開発が行われにくいキャラ。ゲージの使用法、躊躇のない投げ、ダッシュ攻撃、モーメント…課題は山積みだ。これからも強化し続けるキャラである。

●バレッタ
大会での使いこなし度……B
世間の成長率……A
潜在能力……C

分かりやすい逃げテクニックには定評があるが、いざ攻め崩そうと考えると、これがまた難しい。昇りJ中Pからの攻めを返されやすくなった今、コマンド投げとリンゴをいかに当てるか研究したい。

下位だからといって弱くはない!

●オルバス
大会での使いこなし度……A
世間の成長率……B
潜在能力……C

ある意味、分かりやすいキャラである。ゲージ溜めの効率をどう上げていくか、投げをいつ狙うか、が問題。守り重視のほうがいいようだ。

●レイレイ
大会での使いこなし度……B
世間の成長率……C
潜在能力……A

ゲージの溜まりが早く、使うほうが追いつかないという珍しいキャラ。守備面の不安をどう回復させるか、そしていつでも天雷破が出せるようになれるのか、がテーマ。

●ジェダ
大会での使いこなし度……A
世間の成長率……C
潜在能力……C

チェーンを狙う間合いよりも外で闘うほうが楽、という点に気づくまでが長かった。後は安全な空中をどこまで味方にできるかなのだが…。大会ではジェダ慣れしている人が少なかったようだ。基本的には待ち合いになる。

●アナカリス
大会での使いこなし度……B
世間の成長率……B
潜在能力……B

守備面の弱さにどう対処していくかが悩みのタネ。攻めのパターンは出尽くした感があるが、浮遊からの攻守はまだまだ研究されていない。これから伸びそう?ここまで?

●モリガン
大会での使いこなし度……B
世間の成長率……C
潜在能力……B

弱くはないのだが、数字をつけると下位。なぜなのか?

待ち能力が高めなので、無理に攻めようとすると自滅しやすい。攻めのパターンも、まだまだ伸びそうであるが…。人を選ぶ、テクニカルキャラ。

●リリス
大会での使いこなし度……C
世間の成長率……B
潜在能力……C

通常投げ、空中投げを活用してもここまでなのだろうか。画面はしへ相手を追い込めば、ジャンプスカし下段チェーンが見込める。後は空中ソウルフラッシュの使いようなのだろうか。リリスに関してはあまり情報が集まらなかった。

●ビクトル
大会での使いこなし度……B
世間の成長率……C
潜在能力……A

確かに守備のきつさが目立ってしまうが、ここまで下位なはずがない。一時期は+5くらいまで伸びたのに…。攻めのバリエーションを増やせば何とかなる。ここからだ。

大会での全キャラの傾向を探る

	目立った良い点	悪い点
デミトリ	慎重な守り	ガード不能不足
ガロン	牽制技の選択	慎重すぎ
ザベル	中段の多さ早さ	投げ不足
ビクトル	ジャンプの多さ	連携不足
モリガン	堅実なきざみ	ジャンプ不足
アナカリス	連携のキレ	仕掛けの遅さ
フェリシア	DFの使い方	ジャンプ不足
ビシャモン	連携のキレ	仕掛けの遅さ
オルバス	アワーラッシュ	ADGに頼りすぎ
サスカッチ	ラッシュ力	近づくまでがイマイチ
レイレイ	天雷破の出しどき	守備面
ジェダ	本質を見抜く	突進しすぎ
リリス	ガマン強さ	空中投げ不足
キュービィ	ラッシュの上手さ	浮遊不足
バレッタ	堅い守り	技出しすぎ

難攻不落とは不尽ナリ！ 拙者が助太刀いたす!!

寒雨も斬り返す一閃の攻略冬の陣!!

それでは攻略を締めたいと思います。大会でのプレイを反映させたかったのですが、なかなか思うようにはいきませんでした。

本誌の攻略はこれにて終了ですが、これからも私は投書に笑みを浮かべ、首をかしげることを続けていきたいと思います。すべてに目を通しているのでご安心を。

これからの展開も楽しみなセイヴァー。さらなる続編が出ないかなと期待しつつ、終わらせていただきます。

ゲーメスト大賞では果たして何位にランクインするか楽しみです。ではでは。

——訂正とお詫び——

前号の大会リポートの記述の一部に誤りがありました。「ゲームを遊ぶ人と闘う人の姿勢は違う」ではなく、「ゲームを遊ぶ人と競技する人の姿勢は違う」でした。STGプレイヤー並びに対戦大会1位の方、並びに関係者各位に失礼があったことをお詫びいたします。

終わりの始まりではない 始まりの終わりなのだ



使用キャラ ＼ 対するキャラ	サスカッチ	QB	フェリシア	ザベル	ビシャモン	デミトリ	ガロン	バレッタ	オルバス	レイレイ	ジェダ	アナカリス	モリガン	リリス	ビクトル	ポイント合計
サスカッチ		6	7	6	6	6	7	6	7	7	7	7	7	7	8	+24
QB	4		6	6	7	6	6	6	6	6	6	7	6	7	8	+17
フェリシア	3	4		5	6	6	6	6	6	6	7	6	6	6	8	+11
ザベル	4	4	5		4	5	5	6	6	6	7	7	6	7	7	+9
ビシャモン	4	3	4	6		5	5	4	6	6	6	8	7	7	8	+9
デミトリ	4	4	4	5	5		6	6	6	6	6	7	6	6	6	+7
ガロン	3	4	4	5	5	4		6	5	6	7	5	6	6	6	+2
バレッタ	4	4	4	4	6	4	4		6	5	6	6	6	6	6	+1
オルバス	3	4	4	4	4	4	5	4		5	5	5	6	6	6	−5
レイレイ	3	4	4	4	4	4	4	5	5		6	5	5	6	6	−5
ジェダ	3	4	3	3	4	4	3	4	5	4		6	6	6	5	−10
アナカリス	3	3	4	3	2	3	5	4	5	5	4		5	5	6	−13
モリガン	3	4	4	4	3	4	4	4	4	5	4	5		4	5	−13
リリス	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	5	6		5	−14
ビクトル	2	2	2	3	2	4	4	4	4	4	5	4	5	5		−20

※ポイントは平均値（50）をどれだけ上回っているかを示しています。

第5回 ネタ、絞ってます…

目指せ!ロースコア 1ケタ得点への道

テーマ

前号の「運転評価100点満点を目指そう!」に引き続き、今回は1ケタ得点をめざすぞ!

『電車でGO!』を本誌で紹介してから、すでに約1年。これまではプレイヤーのスキルアップを目指して、さまざまな情報を紹介してきたつもりだが、正直なところ、ネタ出しもそろそろ苦しくなってきた。

そこで今回はこれまでに培った知識とテクニックの総まとめとして、電GO!の究極的な遊び方を紹介していくことにしよう。

なぜ最低得点なのか?

さて今回紹介する究極的な遊び方とは、ずばり**「運転評価で最低得点を狙う」**こと。

これは本誌でもたびたび登場するGREAT運転手・関東大会チャンプの深津さんからお伺いした話だが、このゲームでは普通にプレイしてゲームオーバーになっても、運転評価は2ケタ台の得点が表示されてしまうが、厳しい条件をクリアしていけば、1ケタまで得点を下げることが可能だという。

よって、1ケタ得点を出すためには、テクニックを駆使しつつ、あえてダメな感じにプレイするといった工夫が必要だということ。つまり単に下手なだけでは、絶対に1ケタ得点を出すことは不可能なのだ。

今回はあえて、この1ケタ得点を目指すことを考えてみたい。キミは狙えるかな?

路線の選択と最低条件について

今回、1ケタ得点を目指すにあたって選択する路線は、山陰本線スペシャルコース(隠しコース)である。

深津さん曰く、この路線には踏切事故と車止めといった2大減点ポイントがあり、これらに衝突するだけでも70点程度の減点を見込めるということが選択の理由とのこと。

つまり1ケタ得点をゲットするためには、3区間目で踏切事故を起こして、かつ路線を完走することが最低条件だ。



一桁得点を狙うなら路切事故と車止めがある山陰本線SPがベスト。

さらなる減点を目指して…

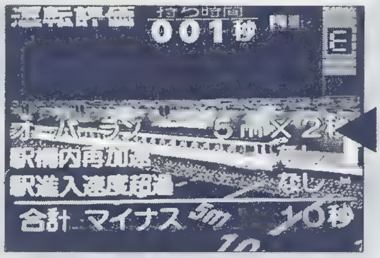
前出の最低条件を満たしても、1ケタ得点を実現することは当然不可能。この条件にさらに2つの減点対象をプラスしなければならない。その減点対象とは、オーバーランと駅進入速度超過の2つだ。

まず前者は、停止線から5m以上オーバーランして停車させることで減点となる。しかし1mのオーバーランにつき持ち時間が2秒ずつ減算されてしまうので注意したいところ。これを複数回こなしつつ完走するためには、ある程度のボーナスポイントをゲットしなくてはならないということだ。また持ち時間の減算を減らすためには、大幅なオーバーランはできるだけ避けたい。完走するためには5~7mオーバーの範囲内で停車することが現実的といえよう。

そしてもう一方の駅進入速度超過だが、これは1回だけ実行すればOK。2回以上実行しても、減点ポイントが追加されることはないので注意してほしい。



運転評価を下げるためには5m以上のオーバーランが効果的。



ただし10秒も持ち時間が減算されるので、あまり無茶はできません。



駅進入速度超過も減点対象。ただし2回以上実行しても意味がないので注意したい。

関東チャンプのお手本

では減点対象に関する説明が終わったところで、深津さんのプレイを元に、1ケタ得点を出すための運転方針を解説していこう。ただしこれはあくまで1ケタ得点を出すた

定価1380円にて、絶賛発売中だ!

PS版「電車でGO!」12月18日発売 みんな買ってね~!



緊急連載企画

電車でGO!™ は 続くよどこまでも

前号の企画「運転評価100点満点を目指そう!」はなかなかの好評!あんな採点条件が隠されていたとはビックリだか、実は驚くことに、1ケタ得点を出す方法も発覚!決して推奨できるプレイではないが、マニアックな電GO!プレイヤーの方は、ぜひお試しを。

担当:GYU
編集:こーし
協力:深津敬氏
(GREAT運転手決定戦 東京大会優勝者)
岩崎高志氏
(GREAT運転手決定戦 大阪大会優勝者)



難攻不落とは不尽ナリ！ 拙者が助太刀いたす!!
寒雨も斬り返す一閃の攻略冬の陣!!

めの一例であり、他のやり方も考えられるので、参考程度ということでヨロシク。

●1区間目　亀岡〜馬堀

1ケタ得点を出すための最低条件である踏切事故を発生させるためには、1区間目と2区間目の駅への到着を、できるだけ早めなくてはならないことはいうまでもない。そこでまずは、2秒以上早着するように心がけよう。

またオーバーランによる減点を複数回実行するためにも、前半面では積極的にボーナスポイントを獲得しておきたいところ。1区間目では5mオーバーによる減点は狙わずに、0m停車による停車ボーナスをゲットするようにしよう。

つまり1区間目では2秒早着&0m停車でGREATをゲットすることが理想といえる。それが難しいならば、3秒以上早着+0m停車でGOODを狙うようにしてほしい。



1区間目は停車ボーナスをゲットし、持ち時間をためておくこと。

●2区間目　馬堀〜保津峡

3区間目と2区間目の踏切事故は、1区間目と2区間目の合計で9秒以上早着させることで発生するが、馬堀〜保津峡間は停止線残り500m地点まで力行させることで、12秒近くもの早着を見込むことができる。

保険をかける意味でも、できるだけハイピッチな走行を心がけよう。

ちなみにこの区間では3つの警笛ポイントと2つの隠し警笛ボーナスが存在するが、運転評価に悪影響を与えるものではないので、いつもどおりに警笛を鳴らしてかまわないぞ。

そして肝心の停車だが、この区間でもオーバーランを狙う必要はない。約12秒の早着+0m停車でGOOD（3秒）をゲットするようにしよう。



踏切事故を発生させるためにも、2区間目はできるだけ早着できるようにしよう。

●3区間目　保津峡〜嵯峨嵐山

前出のようなプレイをしていれば、この区間の停止線残り571m地点で踏切事故が発生するわけだが、トラックに衝突すると再度加速しなければならないので、遅着しないようにするためにも、前半でハイピッチな走行を心がける必要がある。実際には保津峡駅発車後、**車に衝突するまでマスコンを引きっぱなしに**していいだろう。



3区間目はトラックに衝突するまでマスコンを引いて、時間を稼ぐようにする。

また踏切事故が発生する前には2つの隠し警笛ボーナスが存在する。残り761m地点で現れる鉄道作業員と、残り601mのトンネル入り口だ。

特に後者は見落としがちなので意識してゲットすること。



わりと見落としがちな隠し警笛ボーナス。踏切事故の直前に出現するぞ。

さて衝突後の運転だが、これは比較的にゆっくり走ってもいいだろう。この区間での停車は2秒早着+0m停車で、GOODを獲得できればいい。

●4区間目〜7区間目　嵯峨嵐山〜丹波口

4区間目以降は5mのオーバーランを狙って減点ポイントを稼ぐ。できるだけ早く停車するようにして5mオーバーランするわけだが、一度でも5m未満で停車すると最低得点は見込めなくなってしまうので、6m程度で止まるようにしてもいいだろう。各区間すべてにおいて6mオーバーしても、一応1コインでクリアできるハズだ。



4〜7区間目は5m以上オーバーランで運転評価を下げる。5〜7mが許容範囲。

●最終区間　丹波口〜京都

いよいよ最終区間。丹波口駅発車時に、持ち時間が9秒残っていることが理想だ。

さてこの区間では、停止線残り1200m地点で速度制限信号が出現する。違反すれば即ゲームオーバーにつながるので、くれぐれも注意すること。

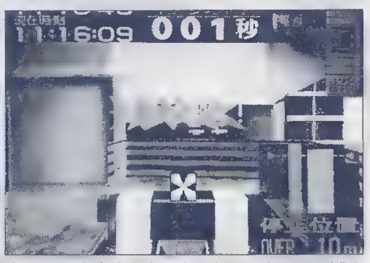
また京都駅に進入する際にも注意が必要だ。京都駅では「時速55㎞以下で進入せよ」との指示が出されるが、ここぞとばかりに駅進入速度超過を実行しよう。最終区間ならば、ペナルティを与えられて持ち時間が0秒になっても、クリアすることができるからだ。



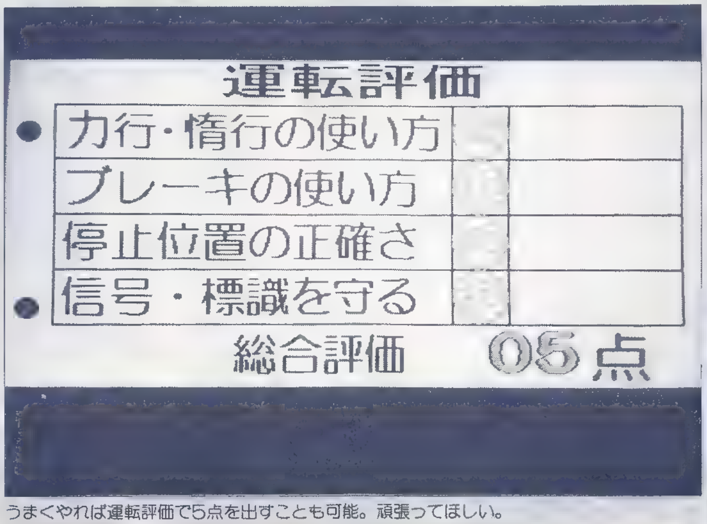
最終区間では駅進入速度超過による減点を狙う。持ち時間が少なくてもOKだ。

そしてもちろん車止め激突も忘れてはならない。これを行わずして1ケタ得点を狙うことは不可能なので、きっちり（?）ぶつかるようにするのだ。

以上の事柄をすべて守れば、運転評価で5点と表示されるハズ。これよりも低い点数を出した人はご一報を。健闘を祈る。



もちろん車止め激突も忘れないこと。この減点が大きい。



うまくやれば運転評価で5点を出すことも可能。頑張ってほしい。

前号の誤植の訂正

前号の記事中に誤植がありましたので、ここで訂正します。

誤植の個所は「到着予定時刻に対してマイナス1秒〜プラス2秒の範囲内で……」という一文で、これを「到着予定時刻に対してマイナス1秒〜プラスマイナス0秒の範囲内で……」に訂正します。

また「すべての区間に1mオーバーで停車しても、100点は出せる」との情報も入っています。皆さんも頑張って100点を目指してください。

東京ガリバー通信

BANPRESTO

第51号 今年の「東京ガリバー通信」は今回で最後。来年1月は合併号があるためお休み。



年の瀬は犬だって忙しい!

先月のガリバー5周年記念のイベントには参加されたでしょうか?

このイベント期間中に行われた「プードルショー」が大変好評につき、東大宮店でも公演決定!日時は12月28日で今年最後の日曜日だ。地理的に近い方は是非とも参加してみてはいかがでしょうか?

前回のような感じでこのページに東大宮店イベントの「交換券」を用意しました。切り取って持って行くといろいろと得をするイベントが用意される予定なので、家族づれじゃなくても十分楽しめるはず。

まさか本誌を切り取るのがイヤだなんてコトはないですよね?今回の裏ページは電GOなので記事を読んだ後はパーッと切り取っちゃおう。

↑東大宮店イベントに限り有効!





↑このようなノート専用スペースが用意されている。ちなみに仲間は呼ばないので経験値は稼げません!

モラルですよモラル!

この度、松戸店とみずほ台店に「情報交換ノート」がさりげなく復活!

今や情報化社会だけに各メディアでいろいろな情報が飛び交っています。一個人ではその一握りの情報を得たいがために、膨大な消費を払うことになりかねないよね。まあ、ちょっと大げさ過ぎるけど情報を集めるには一人よりは大勢のほうが効率がいいっていうことだね。そんな中で便利なのが情報交換の場ってワケだ。最近ではどこのゲームセンターでも見かけるこの情報交換ノート。客同士の交流手段としては実に画期的なもので伝言や紹介、イラストお披露目、景品の交換所といったようなことに利用するもの。ローカル版アイランドみたいなものだ。

これって意外と店側の管理が難しいため一時期ガリバーでも停止していたそうだ。どこにでもいるんですよね悪戯書きや他人を中傷することを書くモラルなき人が。

今はそのようなことはないそうなんですが、センチ専用ノートと化しているようだ。松戸店ではノート専用のスペースも確保されているので、来店ついでにいろいろ書き込んでみてはいかがでしょう?もちろんマナーを守ってね!

まだまだイケてるっしょ

さて、今年最後の新着景品紹介になるワケですが、現在も大人気の「センチメンタルグラフティ」ものです。

- ■フィギュアpart1(1月)
- ■フィギュアKH vol.1(12月)
- ■CDコレクションvol.2
- ■フィギュアKH vol.2(1月)

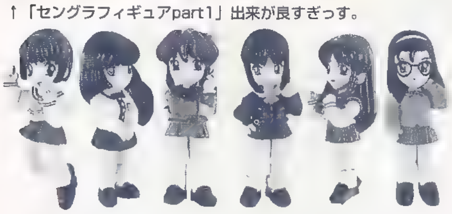
の4種が新たにラインナップ!中でもイチオシなのは1月に発売予定のキャラコレ用「センチメンタルグラフティフィギュアpart1」で、キャラポスターのイラストから立体化された1/10サイズリアルフィギュアだ。part1は全6種類なので全キャラ揃えたい人は続編に期待!

「CDコレクションvol.2」は前回紹介したキャラコレ用ドラマCDとは違い一般の景品扱いで発売予定。

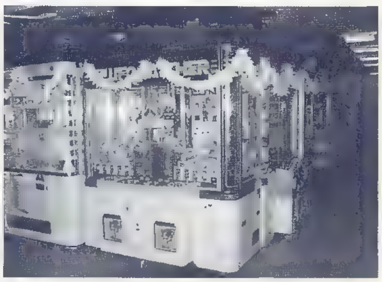
限定が限定を呼び大人気となったワケですが、この人気まだまだ来年も続きそうです。



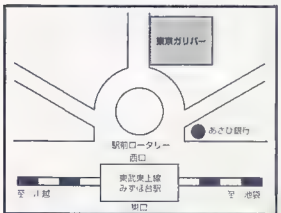
↑「センググラフィギュアpart1」出来が良すぎっす。



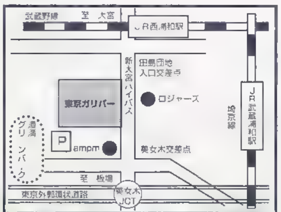
↑「センググラフィギュアKH vol.2」もちろんキーチェーン付き。



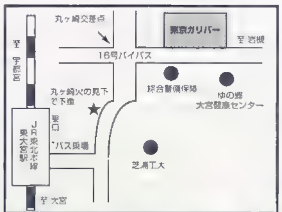
丸々一台にセンチ景品が入っているから並ぶ心配ご無用!



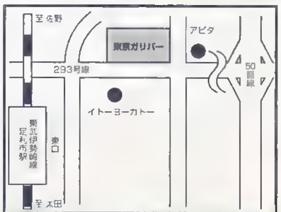
東京ガリバーみずほ台店
〒354 埼玉県富士見市みずほ台1-4-2
(東武東上線 みずほ台駅東口より徒歩2分)
TEL.0492-54-3905 FAX.0492-54-3187



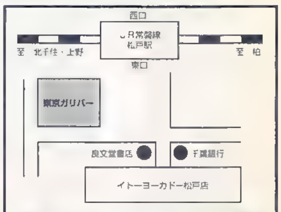
東京ガリバー戸田店
〒335 埼玉県戸田市美女木8-2-6
(JR武蔵浦和駅よりバス10分 美谷本小学校下車)
TEL.048-422-7031 FAX.048-422-7032



東京ガリバー東大宮店
〒330 埼玉県大宮市丸ヶ崎1096-1
(JR東北本線 東大宮駅東口よりバス5分 丸ヶ崎火の見下より徒歩8分)
TEL.048-688-6622 FAX.048-688-7696



東京ガリバー足利店
〒326 栃木県足利市朝倉町244-2
(東武伊勢崎線 足利市駅より徒歩10分)
TEL.0284-71-9797 FAX.0284-71-9744



東京ガリバー松戸店
〒271 千葉県松戸市松戸1230-1 ピアザ松戸1・2F
(JR常磐線 松戸駅東口より徒歩0分)
TEL.0473-66-6633 FAX.0473-66-6644

ゲーメスト

担当：福田柵太郎

アイランド



大反省！No.207のつっこみ三昧内ネタ「☞ゲーメストをオモシロクするために…」の県名と名前が別の人と入れ替わっている！正しくは東京都小枝寛君です。小枝君とすり替わった広島県の木賃ふくよし君の両名にはとんでもないご迷惑をおかけしてしまい、すいませんでした。これに幻滅せず投稿を続けてくれると嬉しいなあ。

今月のいっぱつ！

北海道漂泊ゲーマー伝説 タイガーフェリー〜東亜よ永遠に〜

☆今、巨大フェリー「さんふらわぁ」号に乗って、北海道から東京に向かっている。北海道での気ままな一人旅は実に楽しかった……しかし、目を閉じて思い出すのがゲーム画面ばっかりなのはなぜですか。

一人旅　気が付きゃゲーセン巡り　それがゲーマー…。

ステレオと任意連射を備えた旭川のカスタム筐体の店…凄腕の女性ゲーマーの多かった苫小牧…定住したくなる札幌…コミュニケーションノートの多い、よいところだった…。

だがゲーマーの旅は終わらない！この船内にはゲーセンがあるのだ！そしてここは、船内唯一「いつでも利用可の施設（ちなみにレストランは45分間で閉店。強化合宿並み）なのだ！つまり十二時を過ぎても閉店しない！電源入りっ放し！

ああ、幼少時から我を阻んだあの風営法さえ超越した海の牙城よ…と歌ってる場合ではない。

ほぼすべての筐体（10台もないけど）のハイスコアが半端な数字ではなく高いのだ。いつも見過ごしていた最高点だが、これはフェリー乗客に紛れたゲーマーの挑戦だ！と私は勝手に理解した。

というより、自分の叩き出した高得点がマシンに長く憶えられ、発表され続ける機会など、なかなか与えられるものじゃない。

パズルボブルよりもレイストームよりも、私が気に入ったのは古参兵「究極タイガー」である。揺れる船内とヘリの傾きが妙にシンクロしてパイロットな気分。そして名前入力が6文字！

普段なら遊ばないゲームが今、特殊な状況下で再燃する！ひとコインめは1面全敗だが、ひとプレイごとに先に進めるようになる過程が過去の縮図みたいで面白い。

この様子では船を降りる頃には、私の頭脳はタイガー三昧に違いない。しかし私は知っている。例えこの高得点者「ONO！」さんを超えたとしても、連射のし過ぎと字数不足でろくな名前が入力できないことを…。オノってゲーマー向きの名前だよね。

そんな訳で私は、「ゲーメスト編集部」、「ゲーメスト店」の次は「ゲーメスト船！」を熱烈希望します。太平洋上に浮かぶゲーマー者の楽園…名物スコア…二十四時間耐久ゲーム…船揺れと船酔いに耐える独特のプレイスタイルの創造…。

ところで私は虎ヘリで弾避けし過ぎて気分が悪くなって来ました…（降りられません）。

追伸　フェリーのクレーンゲームの必勝法、と存在意義を誰か教えて下さい。乗客からクレーム出っぱなし（3人目）。

（船内　菅原敬君Ⓐ）

★今回の北海道ゲーセン行脚でマイナス3度の中、野宿を決行した菅原氏。野宿のプロでノジュックプロ2ってのはどうですか。



⬆（奈良県　笹輔33君①）
★斬り死に覚悟で里を抜けたか友よ。情の光宿らぬ我等の眼がお前を捉える日は近いぞ。

がぶりよりゲーマー人生



☆格ゲーのキャラを本物の人間に近付けたバーチャシリーズ。本物の人間を無理矢理格ゲーのキャラにしたモーコンシリーズ。バーチャと全く逆の道を歩んだゲームとして見るとモーコンってすごいですね。いや元々すげェゲームなんですが。

（神奈川県　鷹狼巫女漢君Ⓑ）

オロチ四天王とアニメソングの関係もうちょっとだけ究明編

(福)前号で答えが載ったけれど、『荒れ狂う稲光シェルミーの通り名はルパンの歌じゃない?』とのお葉書が届きまくってます。京都府は結乃流君、岩手県Jeremiah君、愛媛県北条氏康君その他大勢の皆様サンキューー!なんか担当就任以来、1、2を争うリアクションに嬉しくなったよ。

☆このルパン三世のテーマボーカルバージョンは第2作の放送当時、おなじみのテーマ曲に、視聴者から募集した歌詞を付けたものです。

歌詞原案＝斎田一枝
作詞＝千家和也
作曲＝大野雄二
歌＝ピートマック・ジュニア

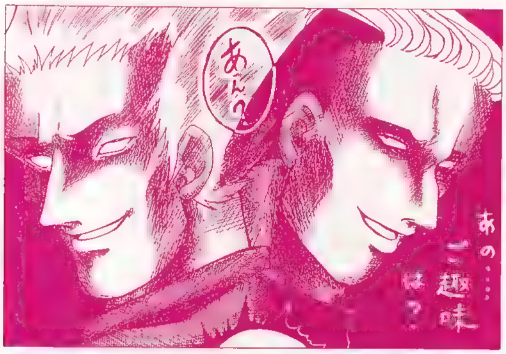
テレビでも、1クール（3カ月）の間、オープニングとして放映されています（ただし、問題のフレーズは2番なので、テレビでは流れていませんが…）。

（東京都　野沢陽一郎君Ⓒ）

★ちょっち血生臭いオロチ問題をソフトにしようとするSNK側の配慮なのか?はたまた、次はイントロオブファイターズ'98なのか?まだまだ'97の謎は尽きない…。最後に広島県ロボポリス君の補足を書いてとりあえず終わっときますか。

「…しかし、我々の子供がゲームをする頃には、『残酷な天使』のテリーとか、『めざせ極限マスター』とかになってるんだろうか」

また面白いモンを発見したらアイランドまでよろしく。



⬆（栃木県　田中美帆さん②）
★「Hobbyは…アニメソングかな」

旅館でシューター

☆特に何でもない休日に家族で旅行に行くことになった。内容は…"おじいちゃん80歳パーティー"。

仲もよくない親戚共とゲームのなかろう世界へ…（半強制的に決定）。嗚呼、おじいちゃんフォーエヴァー。

目的地に着くなり、目はゲーセンを探す。ない!ゲーセーン!最終的になかった。

「やれやれしかたねえ、旅館の中にあるだろう」そう思いながら旅館へタクシーで直行。…さーてゲームコーナーあんかなー、あった!!しかし、地下への階段を降りる途中叫び声が…。

「なんだ?女の悲鳴が!大変だー」と思ったらスプラッターハウスがあった。なぜかわからんがそれだけ音量が高い。店員さん、もといボーイさんの陰謀か?ふと壁の貼紙を読むと…、

――ゲームの時間はPM11時まで――

「なんだとぉ、客に向かってその口ぐさは何じゃあ」と思いつつ（思ってばっか）時計を見る。

「んー、あと30分か」

そこで、こんなところにしては目新しい"出たなツインビー"をPLAY。1面クリア!…2面クリア、3面スタート、さあ行くぞツインビー!…ブチッ…電源が切れた…。

「んなバカなー」

前方少し右のテトリスはまだづいている。時計は十一時…10分前!!責任者を出せー!!…皆、旅館のゲームコーナーには気をつけるべし。

PS旅館の池の前でコイを見ながらダラ外のシーラカンスを思い出していたら旅館のおばちゃんに"魚好きなの?"と言われた。なんて答えたらいーか一瞬わからなかった。

（神奈川県　俺の尻尾は90万点君Ⓓ）

★テトリス、達人は旅館の標準装備なのか。旅館のピンポンとゲームコーナーはなぜかイモータル。そして、大概そこは時流に取り残されまくりの天然レゲーフィールドなのだー代々おかみさんに筐体管理の技術が仕込まれているに違いない。その割にメンテナンスボロボロだけど。



➡（大阪府　「結婚しました♡」AKD君③）
★汚染は源を叩き潰すーたった一つの冴えたエコロジカルだ!一直線過ぎるけど。エコロジーには『調和のとれた体系』という意味もある。エコロジー夫婦生活を営んで下さい。わけわからん祝辞!!



➡（長崎県　惚田ハレ太君④）
★グチャグチャのハミハミのブジュルブジュかと思ったら、ペラペラなだけだわ。

滑走転倒モーションに我思う

☆某松島のマラソン大会の帰りにデカスリートをPLAYした際、1500M走で3分半を切った。実際のマラソンでもあんな風に後ろの人からゴツゴツ押してもらったら凄

く面白いだろうなと思ったが、走行妨害で失格になって終わるのがオチだろう。

そのデカスリートの続編ウインターヒートが出た。あの小柳トムのような頭のイギリス人が消えたが、恐らくあの頭に合うヘルメットが無かったのだろう。もし、頭(髪形)ピッタリのヘルメットをかぶって出ていたら間違いなく色モノだと思う。夢に出そうだ。

それはそうと、「ウインター」をPLAYしてみたのだが、少々不満が残った。いや別にゲームがつまらなかったわけではなく、不満の原因はジャンプにあったのである。

あの時私は踏み切りのタイミングを間違えてジャンプ台から落っこちてしまった。当然ファールだが、その時のプレイヤーキャラのこけ方があまりにも普通すぎて面白くなかったのだ。

似たような競技のあるマッハブレイカーズなんかは、ファール時なぜかジャンプ台の下に店を構えるラーメン屋を破壊してくれるし、デカスリートのやり投げなんかはやりを持ったまま走り去っていく。

個人的には棒高跳びを失敗して「かあさーん」と叫びながら墜落する工藤丈が最も気に入っている。

「ウィンター」の競技は大半がタイムトライアルだから、そういった「ファールの楽しみ」はほとんどない。唯一ファールできるのがジャンプなのだから、もう少しひねってほしかったな、と。

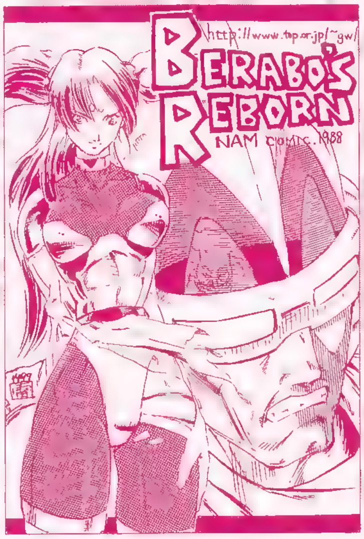
せめて、こけて転がりながら大きな雪玉になって他の人々を巻き込みながら巨大化して、最後に顔デカ戦車(スカッドレースプラス)に撃たれるぐらいのことはしてほしかった。

…何だかんだ言っててもまだ一日目の競技が全部クリアできない。

(宮城県　川村裂破君Ⓔ)

★ゲームは楽しく遊べるかどうかが一番肝心なポイントと思うけど、わずか数秒の細かな演出がそれに勝り、ゲーマーの心を捉えているものは多い。ウインターヒートのジャンプ失敗画面は超痛そうなのは伝わってくるんだけどねえ。

雪玉失敗といえば、がんばれギンくんのスキーゲームを思い出します。コース上の雪だるまに接触すると雪玉になってゴロゴロ転がっていく…ハハハ、どたばた喜劇風でいいねえ…その後熊に捕食される――お子様にもぜひ!



➡(愛知県　雷将斗君⑤)
★ギャルズパニックS後半面のボスキャラ2匹を見て、ベラボーマンのボス混合面がフラッシュバックしたんですけど。

☆MSHvsストリートファイターでメカザンギやメカ豪鬼が出たってことは、次は、人造人間に改造されたファイターとか、世界中のファイターの細胞からバイオ技術で造り出された究極の人造人間とかでてくるのかなあ。そんなんじゃドラゴンボールやん…。

でも、美形の悪役は好きなので、ドラゴンボールのセルみたいなキャラとか、ストⅡのバルログみたいなキャラとか、シブ系も好きなので、かっこいいキャラはもっと出してほしい。若本規夫さんならなおよろしい!!

(大阪府　ベジット君Ⓕ)

★世界中のファイターの技術を取り込んだサラマンダー君(マーシャルチャンピオン)はどうでしょうか?シャドウアタックから百烈突拳までパクリにパクった技の連続にユリ・サカ○キもビックリだ。美形…お、おおとも美形さあ!ガタガタ。あーあ、武術のラスボスは彼じゃないの?

☆惜しい!惜しいよショックトルーパーズ!!もうちょっと早けりゃ裏メスト大賞確定なのに。

(東京都　アニョ~ン君Ⓖ)

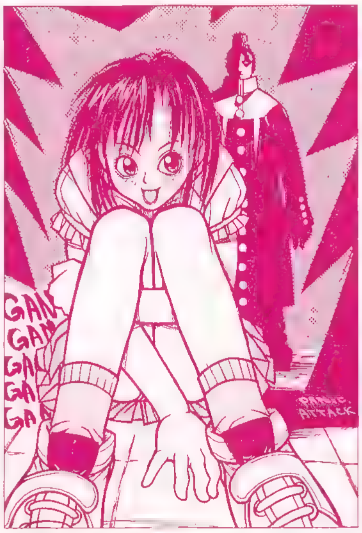
★「おじいちゃ~ん」「セェシリア――!!」でおなじみショックトルーパーズ。ニンジャコマンドータイプの良質傭兵アクションゲームだと思うぞ!ラスボスも凶悪だし。しかもいろんな過去の作品が入り組んでいて、それだけでもグゥ。

☆この前ゲーセンですごいものを見てしまった。MSHvsストリートファイターで、右の筐体ではメカザンギが、左の筐体では通常ザンギが(両方CPU)まったく同じタイミングでファイナルアトミックバスターを決めていた。しかもKO。決められた2人の若者は、しばらくの間呆然としていた。

(埼玉県　もみー君Ⓗ)

★時が!ザンギに支配されていたとしか説明つかん!

…ちょっと前の話になるのですが、編集アシはしづ君とゲーセンに行ったとき、ときメモ~おしへてユアハート~が2台隣り合わせであり、二人ともターゲットは科学者だったので、同時スタートし、呼吸を合わせてイベント進行という荒技をやってみた。ボタンを押すタイミングを完全にシンクロさせ、科学者の音声がハモる!超具合悪かったよ。



➡(大阪府　パニックアタック君⑥)
★ガンガン必殺幻影嫉妬爆弾は条専用にとっておきたいね。後ろのマスターオブゲタにはスコップのほうが効きそうだな。

MJ笑えますね

つっこみ三昧

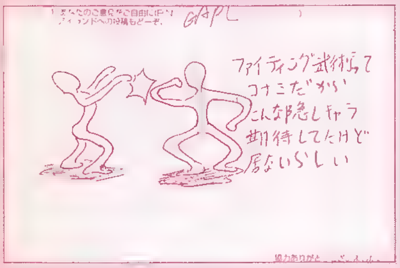
☞店のコミュニケーションノートに「Gダライアスに連射装置をつけて!!」と書いておいたら、後日「根性に勝るものなしby店員」と返事が書いてあった…。楽しちゃダメってコトですよね?
(神奈川県　アスカLOVE君Ⓘ)
⬆気合と根性があってもできないことはできません(⬅夢も希望もないなオマエサンは)

☞ホットギミックのおしおき中、後ろで誰かに「はは、必死だよ」って言われた。涙が止まりませんでした。
(埼玉県　ケロパス君Ⓙ)
⬆連打マシーン高○君を物置から引っ張りだしてさりげなくプレーイ。

☞ジャスティス学園のキャラクターってさー、まともな髪形少ないよねー。ティファニーなんか、ローズの仲間っぽいし。
(秋田県　アフロっ気さんⓀ)
⬆愛と根性は髪に出る。



⬆社交辞令にゃウルトラスルーだ!⑦



⬆宇宙的異種格闘技大会ならよかったのに。⑧



⬆「親愛なるむーちゃんへ　ピンでやります」⑨

燃えよ青春!!



わりかし実録！ 2年○組、ゲーマー先生！

☆朝早く学校に登校し、友人Kとメストを読んでいると、いつもの先生が来た。
Z「あ、おはようございます」
先「お前ら、こんな早く来て何してんの?」
Z「メスト読んでるっす」
先「没収すんぞこの野郎」
Z「別にいいっす。これKの物だし」
K「イヤーン」
先「ったく…。ところで、最近面白いゲームある?」
K「オ、やっぱ先生も好きですね」
先「単位落とすぞこの野郎」
Z「これなんかどうすか?『私立ジャスティス学園』。ポリゴン格闘初の青春巨編」
先「格ゲーねえ。ストーリーは?」
Z「まあ、要は私立学校同士の勢力争いですね。あと、それに平行する恋愛シミュレーティング」
K「違うだろ、クイズに答えて目指すはアイドル」
先「ちょっとメスト貸してくれ、お前らに聞いてもキリがない」
K「どーぞ。読み終わったら返して下さいよ」
〜3分間経過〜
K「先生、まだあ?」
先「ん?ああ、もう少し」
Z「長いなあ…あ！K見ろ、先生ったらスーパーリアル麻雀P7の記事読んでますワ!!」
K「キャア本当！ヤダー！ねえみんな見て、先生ってば」
先「ああわかった!!返すよ」
Z「で、どんな感じ」
先「いいんじゃない?この麻比奈百合奈って娘。めチャ可愛いじゃん」
Z「いやそーじゃなくて、ジャス学…」
先「今までにない設定だね」
K「俺はやっぱバツかな」
Z「何だよ、いきなり」
K「いや、俺って熱血主人公タイプじゃん」
Z「ギャグキャラだろ、お前は。俺はクールな恭介かな」
K「エッジだ」
Z「なぜ?」
K「自分の胸に手ェ当てて考えろ」
先「なあ、俺は?」
Z「そりゃあコイツでしょう。職業が同じな上にヒ・ト・リ・モ・ン〜」
先「調子こいてんじゃねエぞコラア!!」
K「ムキになるなよ。…ところで、なんでコイツの名前って『えいゆう』なんだ?そんなイメージじゃないけど」
Z「多分『ひでお』って読むんだろ?」
先「ハハハ馬鹿め、そんなだから現国の試験で(^_^)点取るんだよ」
K「なにおう、P7の記事盗み読みしたクセに！」
先「ヌウウ言ったな!!」
他の生徒も大分いたのに、ずーっと2人で暴れてました。…それにしても、ゲームのことをごくフツーに語り合える教師を持ったことって幸せですね。

(福岡県　ZAX君Ⓜ)

★爽やかな挨拶に始まりP7絡みの乱闘に終わる。これこそ教師！これこそ生徒よ！
ところで、初回のデータデゴにこの素晴らしい先生のことを先公とかとんでもない風に書いてしまった私。ZAX君たちがエアバーストで校舎より高くぶっとばされてないことを祈ります。暴力はいかん、暴力は。



➡（滋賀県　0120TMX君⑪）
★通過でも失格でも、笑顔を絶やさない君が好きです、アレクセイ。「ン…——」

☆ファイナルハロンをプレイする私と友は自称〝鷹の団〟と呼び合い、頭の中で平沢進の曲をかけ、ムチを剣として戦っています。
Hai Yai FORCES!!

（福岡県　にくきゅー君Ⓛ）

★その友達はいい生贄になるだろう。

アイランド担当の伝統とは

☆田渕氏がアイランドをやめた理由は大学卒業とか就職が理由なのではなかったんですね。やはり自爆するのが嫌になったんだろうか。
サイバーボッツ、バーニングライバル、デッドオアアライブ…どのゲームもアイランド前担当の田渕氏がかかわったゲームであり、少しマイナーだった。
確か2代目担当、栗原氏も「私が気に入ったゲームは割と悲劇的な運命を辿る」と言われていた気がする。ひょっとしてアイランド担当の伝統か?福田氏もそんな感じがする（失礼）。

（京都府　DASH!!DREAM君Ⓝ）

★田渕さん言われてまっせ。「確かにパーフェクトソルジャーの例もあるし当たっちょるところもチラホラ」
でも、最近はヒットゲームばかり担当してらっしゃるじゃないですか。ウエディングラプソディとか武術とか。ジャスティスもこれから大ウケしそうですよね。
「いやウエディングラプソディはいいゲームだよ」
なんで弁解するんですか?



➡（東京都　QQQ君⑩）
★若いうちの賞金稼ぎはタチョウに乗ってでもしろと言いまして。この娘はプロだっ―ポーラ9歳、死角なし!!



⬆（北海道　是空君⑫）
★ラウンド開始時の小妖怪が魔法使いシリーズの小動物に相当するものなんだな、逃げてモータル。

こちらこだわり派



☆こないだゲーセンで、ブレイカーズやってる3、4歳ぐらいの男の子を発見しました（しかもピエール使用）。…日本の将来は明るいやね。

（大阪府　空の魔装機神君⓪）

★親が子へ、子が孫へワーオを伝えてウフーム。終劇。

ティンクルスターに花丸を

私が「ティンクルスター・スプライツ」…以下「ルスター」と略。そう、ルスターに初めて出会ったのは'97年9月のことでした。

ルスターを作ったADKといえば、昔はシューティング今はワールドヒーローズシリーズってなもんで、ネオジオでは特にまったりとした濃いくちのゲームを出していた。いわゆる濃ゆいメーカーですね。今思い出したが、「ラギ」なんてのもあったんだよなー。

Gダライアスが難しくてヒーヒー言ってた私は、とりあえずってことでルスターに手を出した。…なぜかルスターは私を引き付けてやまなかった。私は私なりに、なぜそうなってしまうのかを考えてみた。

このゲーム（ルスター）は、他のゲームにはちょっと見られないほどのオリジナリティ、奥深さを持っているのだ。ストレートな面白さに結びつくわかりやすさも良い。そして、それらに気付かせるまでたいした時間は必要ないこと、気付いてもらえるまで注目を引き付けることなどにも長けている。

「ティンクルスター・スプライツ」はホンモノだ。…参りました。

仕事場にあるコインジャーナルで、ルスターの発売時期を調べた。なんと！'96年の11月とは…そんなに前なのか。

「ただ一つの欠点は出回りの悪さだ！」とはまさしくこのルスターのためにある言葉だな。プレイヤーにも、われら業者にも責任はある。対戦シューティングなんて、聞いたこともないようなゲーム買うんだったらサム○イだろう、やっぱ。私でもそう考えてしまうもの。

でも、ゲームの面白さとインカム（店での成績）は別だしなー。しかし、ただのパズルとかシューティングではこれほどのオリジナリティはとても出せなかっただろうし、私もここまで好きになれなかったと思う。ネオジオ4本台だと、他のゲームが動きまくってしまうのもネックだったよなあ…。

「ティンクルスター・スプライツ」はゲーム史上に名を残す名作に間違いありません。ここから対戦の新しい時代が始まってもよさそうなものなんだけど…今のところ、そういった雰囲気は感じ取れない。ルスターがヒットしていれば、他社の亜流作品乱立なのにな。そういった中からさらによいものが生まれるのも事実なのに…。メーカーが許さないんでしょうか、大ヒットしてないゲームのマネしても仕方ないってか？そんなゲーム作っても業者が買ってくれんし、プレイヤーも遊んでくれないってか!?

このゲームに出会って、好きになって…このゲームの受けている仕打ちのひどさ、金のことしか目に入らない業者の愚かさ、とりあえず格闘ゲームしかやらないプレイヤーのあさはかさ…。そして自分もそうであったこと…。すべてにハラが立って悔しくて情けなくてどうしよう？私一人じゃ、どうしようもない、気にしないほうが賢いのかも。

私の愛用キャラは双子とハンターなんだけど…メモリー女王に勝てない。スプライツでなぜかクリアできたので、これからはこの三人をメインにするつもり。ちなみに対戦で勝ったことがあるのはハンター使用時のみ。双子って意外にテクニカル？

PSダークラビがダラビならダークランはダランじゃないのか？

（愛知県　シタロンHP君Ⓟ）

★ティンクルは初心者が対戦で尻込みすることなく遊べる良作。ゲームセンターで対戦台が広まっていれば、それが大勢のプレイヤーに伝わっていただろうに、残念。



⬆（埼玉県　AGF☆秋光春君⑬）

★人間失格、畜生以下、こんなん避けられるか！ファッキン！すべては負け犬の遠吠えに過ぎない。



⬆（福島県　パンチ東洋君⑭）

★クズどもはすでに割いた。ついてきなさい。君は安らぎを与える存在になれるはずだ。



➡（大阪府　エムハラ君⑮）

★お恵みと施しのツープラトンなのか?とりあえず女子高校生のプレゼントにぜーたくいってはアカンと思うのだが。

欽ちゃんキックで超芸魂



➡（京都府　村田真吾君⑯）
★遭難時でも絵面を最優先させるというKOFキャラの本能が成せる技といえよう。おやすみ。



➡（東京都　混血BEM君⑰）
★この模様はKOF'97ビデオ大道芸コーナーに収録されて…いないっつーの！



⬆（神奈川県　行方燕君⑳）
★青少年の乾きにつけこんだへなへな商売断じて許せん、ロードランナーには罪はないですけど。



⬆（ラベンダー畑　裕木康隆くん㉑）
★解体屋に頼むとダークストーカーズが出てきたりして。

辱しロケット31940号 ～ニュータイプよりニュータイツ～



⬆（北海道　肉絵師コバ軍曹君⑱）
★銃殺！火炎放射！目からビーム！ギミック担当のこーじさん情報によるとフィニッシュホールドは30から40はあるとのこと。アッポーより多いぞ。

☆みんなひっぱってる？遂に遂に隠しキャラミリオン、こよみ、カインの出現法則も公開され（P193～194に熱血掲載中！彩京さんからプレゼントもあり）盛り上がりは最高潮に達した感のある対戦ホットギミック。

「ホットギミックにはまって今月大赤字。人生狂いそう」（神奈川県　ジャック君Ⓠ）

「最近、脱マーに再々々々燃焼ぎみ。なんとなくホットギミック。あのイジメぐあいが何とも…ウヌ、乱入か!?お～し、イザ！…今回はもう少しで7人目なのでパスね」（千葉県　鈴木崇文君Ⓡ）

★と、絶賛の声も続々届く！

☆スポーツゲームしかやらない友人との会話（中間試験中）。

俺「ヒマだからホットギミックで一勝負だ！」

友「何それ？」

俺「ジャンゲーだよ」

友「ああ!!あの〝ハズカシガタメ〟の!!」

…い、一般人にまで知られているとは、やるな彩京。（千葉県　マルチ最高AKL君Ⓢ）

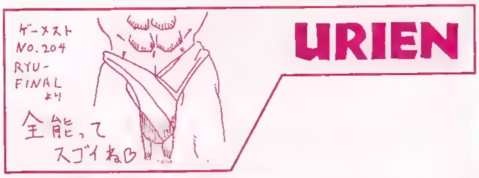
★中国四千年の歴史とプロレス文化の見事な融合だ。ジャンブルーとジャンレッドのたおやかな体が雀卓上で惜しみなく組まれ続けます。ギャラリーがズラリとついていても他マージャンほど赤面しなくていいのが親切だ。

ちなみに各種メディアで赤丸急上昇中の「辱し固め」は相当高い手で勝たないと拝めないということです。

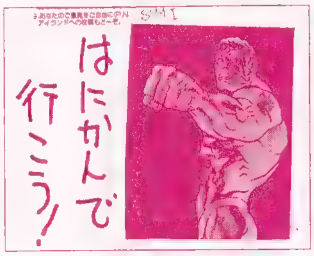


⬆（青森県　黒川春姫さん⑲）
★補導気味ックだ。

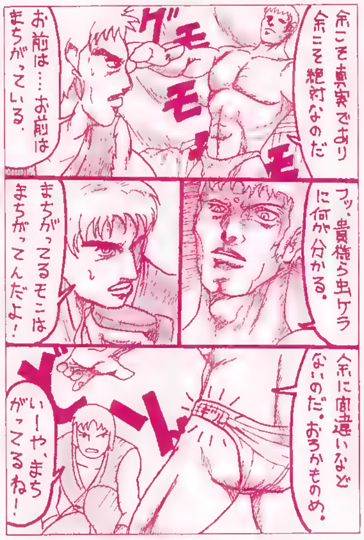
『…以上全会一致を以って ユリアン君アイランドの開催を認めます』



⬆（福島県 G君㉒）
★アンケート葉書からむりやり素敵に大抜粋！セカンドの体力ゲージ風に仕立ててみました。
「ゲーメストNo.204のRYU-FINALより。全能ってスゴイね」←G君談
それじゃ、こ、このブツはギルのじゃあああん！



➡ファンにはキツいビデオクリップになりそうだ。㉓



➡（千葉県 S.N.O君㉔）
★ギルとの兼用説提唱。たぶん天帝ドシフン（仮称）は初代総統より履かれ続け、歴代総統の汗やらオーラやらを吸い込み、むれず燃えない。現在は組織の議長と総統、いぶきにのみ回し履きが許されているのではないか。違うか。

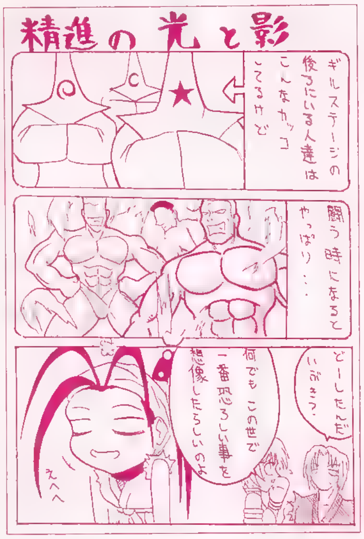
議会の決定は絶対だ

☆小生、ストⅢ２ndやっておる。マイキャラはヒューゴーである。スーパーアーツはギガスブリーカーである。

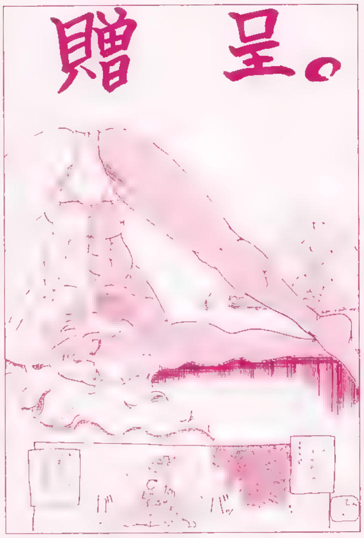
小生、ユリアンが嫌いである。なぜなら、彼奴が夢に出てくるからである。あの姿で。あの姿かならずうなされる。あの姿でせまられることを想像しなされな（超兄貴…）。

PS大本命はポイズン（♡漢でもかまはん！アラビアンムーンも好きよ。花月も）
（神奈川県 不屈のダンマスター君Ⓣ）

★夢でユリ兄貴に急接近しちやった人増殖中。肉絵師コバ軍曹もそんなこと言ってたな。ギル総統だったらしいが。



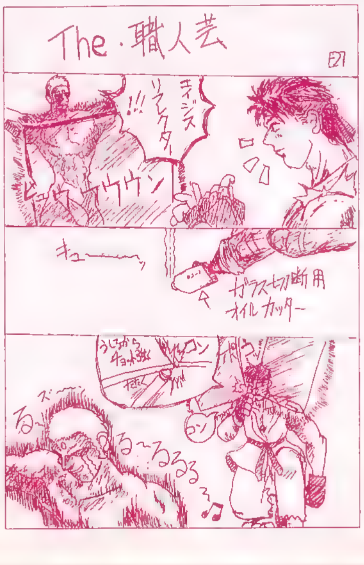
➡（新潟県 芹沢瑛次君㉕）
★議員が連結してウロボロスになるってのは。前の人のドシフンの間に首を入れていくだけ、簡単だよ。



➡（神奈川県 ぶりてんティー！君㉖）
★神世紀の覇者詰め合わせ…アイランドにとって何よりのお歳暮です。ユリアンが夢に出た人は投稿してね。



➡（沖縄県 「ユリアン姉ちゃん」になってやる！おたやさん㉗）
★ユリアン姉ちゃんウルトラマン80（ギャルアイ5と同じボケだ）。ゲームのとっかかりは何でもありですよ！男の私から見てもユリアンはかなり魅力的な風体してるし。



➡（大阪府 "D" SYSTEM君㉘）
★暗黒の力に打ち勝つは名工の技。実用度が高く、かつマニアックな脱出法だと思います。



➡（埼玉県 宮坂梓さん㉙）
★余モットー「虫ケラは飛ばす！」

11月30日号読者アンケート結果

「早くプレイしてみたいゲームは何ですか?11／30号（10月30日発売）」
BEST1：私立ジャスティス学園（カプコン）
BEST2：電脳戦機　バーチャロン ORATORIO TANGRAM（SEGA）
BEST3：幕末浪漫　月華の剣士（SNK）
◎そのほか、ウインターヒート、スーパーリアル麻雀P7、パルスターブラストなどに票が集まっていたぞ。地元には入ってこねえぞっちゅうご意見も。それと「早くプレイ〜」で毎回必ずジャッキー・チェンカンフーマスター2に一票入れてくれる御大が。次はチェン氏にも神拳がかかるといいなあ。
「今！熱中しているゲームは何ですか?11／30号（10月30日発売）」
BEST1：K．O．F'97（SNK）
BEST2：ポケットファイター（カプコン）
BEST3：ストリートファイターⅢ　2nd IMPACT GIANT ATTACK（カプコン）
◎セイヴァー2、Gダラ2、VF3tb、ストライカーズ、ファイティング武術、サンダーフォースⅤなどでクラスの話題は持ち切りのようだ。「ストⅢ消えちまったぜ！モーコンはあるのに（茨城県やかん星人君）」
<読者様の声>
▲ゲーセンでヒューゴーを訓練中、乱入。あっさり負ける。まあそれは対戦台だったししょうがない。それより後ろにいたギャラリー。「ブロッキングまともにできないやつがストⅢやんなよなぁ」聞こえてんだよ、しっかりと。いいじゃん、ブロッキング下手でも。いまいちなじめねえんだよ、あのシステム。でもストⅢ面白いって思うから練習してたんだよ。
▲ポケットファイターのアイテムコンボが参考になった。
▲サターン版怒首領蜂に〝全年齢〟となっていたけど、どう考えても火蜂に全年齢というのは…。
▲K．O．Fシルエットクイズまたやってほしい。
▲天使方蔵はギャザの話が多いぞ…。
▲ゲームした後、頭痛くなりません？

アンケート葉書を見切れ!

データ・デゴ
・ビックママ・デゴ



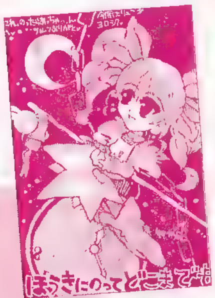




アンケート葉書研究所データ・デゴタイトル両サイドを飾るにふさわしいイラストカットを大募集するぞ。誌面上をウロチョロするマスコット風の存在というかフォース自機のエンゼルといおうか、麻雀学園祭の移動時キャラ、はたまたサボテンボンバーズ…て感じかな。今回は京都府ゆ・あさんのパコと山口県机の妖精ちっぷるさんのアルマジロをトリミングして使用しました。

12月15日号読者アンケート結果

「早くプレイしてみたいゲームは何ですか？（12月15日号）」
BEST1：私立ジャスティス学園（カプコン）
BEST2：月華の剣士（SNK）
BEST3：新・武器格闘（仮）（ナムコ）
◎新・武器格闘（仮）が紙面で発表され、腕がガランガランと鳴っている武人が増加した模様だ。しかし、ジャスティス強いねえ。「ジャスティス学園超絶大特集希望！（大阪府ラスPチン君）
「今、熱中しているゲームはなんですか？（11月15日発売）」
BEST1：ストリートファイターⅢ　2nd　IMPACT GIANT ATTACK（カプコン）
BEST2：ポケットファイター（カプコン）
BEST3：KOF'97（SNK）
◎ジャイアントパワー大爆発！「エレナの新勝ちポーズに友達と乾杯した今日このごろ（東京都ステカセキング君）」
<読者の声>
スーパーリアル麻雀P7ポスター（12月15日号の感想をお願いします）
▲思わず「いいのか？」とつぶやいてしまった。
▲ゲーメストオリジナル！みたいなのでグーです。
▲よかった。折り目がとても悔やまれる。
▲15才以下には袋とじにしたほうがよかったかな？
▲大きいサイズのポスターで良かった。次は「プチカラット」のポスターをお願いします。
▲家の玄関開けてパッと目につくところには貼れませんね。



（東京都　数多みりん君）
↑ミリオンさんじゃないですか!?（違う）私のうさぎさんになって下さいオオオン（張り付きショットで瞬間殺害中）。

フット募ールフレンジー

㊗ショックトルーパーズで鳥の巣の卵を食べようとしました、などゲーメストアイランドでは皆様のお便りをお待ちしております。
締め切りは毎号発売の10日前後くらい。本名の後に掲載回数を記入するのがここの校則だ。封書の場合は、読者アンケートぐらいなら同封してチョーオッケース(今決めた)。㊣がついた作品には松・竹・菊のアイランドテレカが送付されるので住所氏名は魂を入れろー
さあさ、いつものやついってみようかー
ショクトルのビッグママは心の故郷、ダアーッー
編集㊟「なにおう、ロキだろやっぱり!!」
田渕「ランボーだろうな」
そんな。
〒101　東京都千代田区神田神保町1－26
新声社　ゲーメストアイランド係

年間アイランド大賞 復活告知あらまし

アイランドは読者の葉書が支配するデンジャラスシティ！そこで投稿者は、没をくらい、ひたすらボツの嵐を浴び、そして立ち上がる。そんな戦士たちに与えられる当然の報酬、それがアイランド大賞なのだ！

アイランド大賞 ノミネート作品 11月30日号発表

:都合により、埼玉県七芽君のリリスイラストが再録できませんでした。すいません。11月30日号の113ページを見てね！
ポケットコマンドーにリクエストをくれた丸山祐児君ありがと。「スーパーストリートファイターⅡXより、ガイルのダブルサマーソルトキック〝ゲージMAX中に◆ため◆◆◆＋K〟。

☆イラスト部門は扉を飾った①埼玉県七芽君のリリスに決まったよビッグママ。2番人気は㉙広島県バーニングファイヤー棺君のエキセントリック少年ゴウキ、替え歌のほうはまだまだ募集中。続いて㉒刑事ネタの石川県粉ふきイモさんがつけていたぞ。
30日号文章ネタ天帝はⒶの鹿児島県西本恵一君、マスターオブウインドには勝てんかったか。次点にⓅチャブダイスルーにフィーリングーネタ東京都山下洋君。3番手にⓎ葵新伍、もといナイトメア慎吾ネタの兵庫県GASP君に決定しました。集計期間はメスト発売後20日くらいだよママ。

アイランド大賞 ノミネート作品 12月15日号発表



㊗月間アイランド12月15日賞文章部門は店の技表取られて困ります、店員さんの苦悩を表現してくれた作品番号Ⓐの北海道みおなんさん。投票者からは「ホワイトボードを使ってみては？」など励ましの案も。次点はⓉ静岡県新宮ーMNTー智子さん、レイフォース本頑張って下さい。新宮さんに僅差で3席はⓂ神奈川県俺の尻尾は90万点君でした。
イラスト賞は㉑番ピ（・）チュウVSまるるんの埼玉県は春風のんた君だ、まるるん人気恐るべし。次点はまたもやピ（・）チュウ⑭福岡県のハイパーT君。サードは⑰東京都混血BEM君のKOF友情談義ネタが選ばれました。AAA君のゾンビーネタ、いずみ凧さんの支持者も多かったよ。

あと半年の辛抱?
THE KING OF FIGHTERS'98
大予想ACT2

今回はシナリオ重視。
もしいたらこんな理由があったからなのだ。

担当：借金　協力そうんきゅう&あゆみ

極限流の命日来たる
如月影二再度参戦

月華の剣士に登場する斬鉄は忍術を駆使して闘う男。

そしてその技の数々は極限流を追う忍術使い、如月影二の技と酷似している。しかも影二の使う技名には斬鉄波や斬鉄蟷螂拳など、斬鉄の名が出てくる。この辺からもただならぬ関係があるといえよう。

そうなれば次回作(予定?)となるKOF98では如月影二復活の線が濃厚。そこで登場するためのチーム予想や技の予想を立ててみよう。

また、オロチ復活に失敗したためこのままだと次回作ではボスが不在の大会となってしまう(まあそれもいいが)。

ここに登場できる資格を有するボスといえばあの男しかいない。あの男とはいうまでもない。ボガード兄弟の目の仇、ギース・ハワードである。

ということで影二同様、ギースのチームや技も検証だ。

予想1　日本古武術チーム



予想2　如月流忍術チーム



影二が手を組む時

KOF95の時には、ビリーの説得により庵と組んだ影二。しかし、エンディングではチームメイトであるはずの俺にまさかの攻撃をくらうハメになったわけだ。

極限流に復讐を誓っていた影二だが、もしかすると庵もリスト入りしたかも。そうなると「目的達成のためには、つまり大会に出場できれば、誰と組んでもいい」ということもいえる。こうなってくれれば話は早い。自分からチームを考えるタイプではなさそうなので、影二を誘ってくれる人の出現を待つだけだ。

影二と組むとすれば…庵への復讐心をうまく利用して八神の炎を視察する柴舟なんてのはどうだろう?ここに女性格闘家チームから離れた(理由はない)舞を加えれば日本古武術チームの出来上がり。…ちょっと苦しいかな。

もしくは、上からの命令で誰かの抹殺を請け負う影二。そこにちょうどよいタイミングで開催される大会。流派の名を世間に知らしめるという名目で不破と出場。不破は不破で、その大会中に影二よりも自分のほうが優れている証明をともくろみこれを承諾、なんてのもちょい苦しい?

その動きどうなる?

いざ影二が登場することになった場合、KOF95で魅せたあのテクニカルな動きはどうなるのだろうか。

斬鉄波を中距離から放ち骨破斬りと影うつしからの投げで相手を翻弄したり、ジャンプ攻撃も打点を合わせれば2発ヒットから地上につながるなど、練習すればするだけうまくなるものだった。

動きがまったく同じでOKというのも寂しいため難しいところだが、新しく生まれ変わった技でもやり込めばそれだけ強くなれる要素を影二にはつい期待してしまうなあ。



斬鉄(流派のオリジナル?)の蟷螂双刃。似てる。



そしてキャンセル斬鉄蟷螂拳で華麗な連続技の完成だ。



ちゃんと地上につながる。強Kも2ヒットなので計4発。



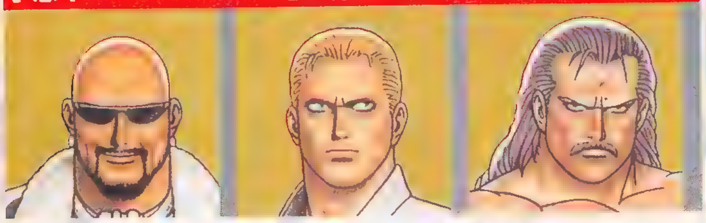
ジャンプ大Kは打点が合うなら2ヒットし、

一口情報： プレイステーションでSNKが来春発売予定の「ザ・キング・オブ・ファイターズ京」だが、なんとアドベンチャーゲーム。K.O.F.96から97の間のオリジナルストーリーになるようだ。キャラクターデザインはマンガ家の夏元雅人先生。

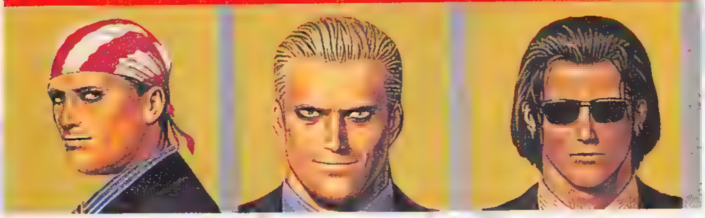
※一部の画面は編集部で作成したものです。

愛されるラスボス ギース・ハワード

予想1 ボスチーム



予想2 ギースチーム



予想3 武道チーム



ギースが登場するなら

ギースが登場するためのチームとして真っ先に思い浮かぶのはKOF97のボスチームだろう。

各ゲームのボスが手を組んだっていうんだからあのチームの存在感はあまりにも強烈。忘れようにも無理がある。このチームで来てくれるなら何の問題もない。使うだけだ。

他の人と組む可能性があるとすれば…そうそう、忘れちゃいけないのがギースの片腕、ビリー・カーン。長い時を経て強くなった今のビリーならばギースと組む可能性だってある。ギースの支配下にいる者とチームを組み、あるプロジェクト遂行のため大会参戦なんてのも面白い。

時代背景やシナリオ的にはかなり無理があるが、日本の武道を学びに来ていた若かりしギースもプレイヤーとしては操りたいところ。闘っている藤道竜白とタクマを説得、試合を通して実戦で武道をマスターするため大会に参戦なんてね。でもこれじゃあ時代背景が合わないのでKOF84とかになってしまうのかな？ うーん、これは無理がありすぎるか…やっぱり。それなら現在のギースにタクマと竜白でも…そうすると竜白があまりに浮いてしまうか。トホホ。



1Pと2Pカラー。上を着用する隠しカラーもある。（かも）

タイプA KOF96

KOF96タイプならジャンプ大Pは多段ヒット可能で連続技向き。でもレイジングストームがC+Dのカウンターヒットからしか連続技にならないから邪影拳でフィニッシュが基本かな。



大Pキャンセルでかなりいいダメージに。

タイプB リアルバウト

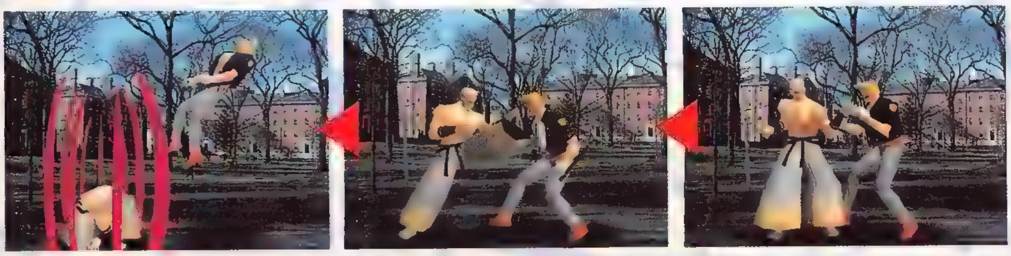
リアルバウトタイプなら、追い打ちが格好よく決まったりレイジングストームがどこからでもつながるのが魅力。そしてデッドリーレイブが使えるのも大きい。デッドリーレイブを絡めた連続技があったら涙で水不足が解消できる。



ここからが本番、A、B、C、C、C、B、C…、

タイプC 餓狼伝説3

餓狼伝説3にはコンビネーションアーツなるものがあり、そして餓狼伝説3にしかない超コンビネーション潜在能力のレイジングストームがある。このレイジングストームは赤い衝撃が轟き、他にはない特別な存在だった。



これが伝説化したレイジングストーム。復活はあるのか？

次号いよいよOOTキャンペーン結果発表!!



年末プレゼント攻勢

スーパーリアル麻雀P7

©1997 SETA CORPORATION

ついにP7の連載も最終回。今日まで応援してくれた読者の皆さんのために、豪華なプレゼントを用意したぜ！ 持ってけコンチクショー！

P7ひとくちメモ

前に本誌で「キャラクターごとにスペシャルグラフィックがあるぞ」と書いたのは覚えているかな？何、お目当ての女の子のスペシャルグラフィックをまだ見てないだあ？「それってどーやったら見れるの？」という小羊たちのために明瞭回答を用意した。

「任意の女の子のスペシャルグラフィックを見るには、その女の子が主役（最後に出てくる）ストーリーをクリアすればよし！」

ひょっとしたらもう見てしまっているかもしれないが、是非とも全ストーリーを制覇して、全スペシャルグラフィックを敬拝するとよかろう。

ちなみに、エツ子さんは対戦自体がスペシャルグラフィックである。欲張るでない。

豪華！P7祭りグッズプレゼント

てなわけでセタさんその他から御提供頂いたグッズ各種をプレゼント。

欲しい賞品名をハガキに書いて「〒101 東京都千代田区神田神保町1−1−26 (株)新声社ゲーメスト編集部 喀血大サービス係」まで送ってね。

ちなみにお一人様ハガキ一枚限りだ。友達の住所を借りるなどの計略は、不思議とバレやすいので注意。

P7チラシ・インストカード詰合セット（提供・セタ）
10名様







P7うちわ（提供・セタ）
10名様





P7・1998カレンダー
（提供・新声社）
1名様

テレカプレゼント当選発表

前号で募集したP7テレカプレゼント「ノリックはザラ・ザビアロフが好き」係に多数の応募ありがとう！ んで、編集のノリックに厳正なる審査・抽選をやらせた結果、

「新潟県　河村史彦君」
「愛知県　堀田小夜子さん」
「神奈川県　根本俊明君」

の3名に決定した！

河村君はノリックのアイデンティティと真っ向勝負の「フオウ・ムラ○メが好き」という昂ぶる情熱を込めまくったハガキが功を奏した。のか？

以上3名の皆さんにはP7特製テレカを贈呈します！おめでとね。



（愛知県　堀田小夜子さん）



（神奈川県　根元俊明君）



全国大会も近づいて、鉄心大増殖？

FIGHTING 武術 WU-SHU ™

コナミ／広報担当者より、全国大会の詳細、現在検討中!決定次第ゲーメスト誌上で告知しま〜す。

武術2nd版登場！

今日は12月1日、コナミのプレス発表会が座間で行われた。この冬コナミが送り出す最新作をいち早くプレイできるということで、勇んで足を運んだ我々が見たものは！

そう「ファイティング武術」のバージョンアップ版その名も「ファイティング武術2nd（セカンド）」。プレイできる時間が少なかったので詳細はお伝えできないが、技が各キャラ20個ずつくらい増えて、展開のスピードアップ化、さらには最初から隠しキャラを含めた12キャラが使えることが確認できた。あと見た目に通常の画面が遠くに引いたような感じで、キャラクターがちょっと小さめになり状況判断がしやすくなったような感じを受けた。詳細は追って紹介していくので楽しみにお待ちください。

また、「レーシングジャム」も展示されていて、こちらも期待の新作とあってプレイしまくったわけだが、こちらもどんどん紹介していくつもりなのでよろしく。

店舗大会in代々木 アミューズメントスポットM3

全国大会の開催も決まったウーシュ。代々木で行われた店舗大会に、ちょっと潜入してみました。

来るべき擂台賽（らいたい）に向けて、各地では店舗大会がスタートしている。今回はそのひとつ、代々木アミューズメントスポットM3で行われた大会を覗いてみよう。

初のウーシュ大会ってことで、どうなのかな?とドキドキしながら見に行ってみると、いましたいました！大会参加者は、エントリー枠いっぱいの32人。集まってくれた人たちは、どうやらこのお店の常連さんが多い様子で、店員さんも一緒になってかなりいい雰囲気だったぞ。

キャラ使用率に偏りが…

真っ先に気になったのは、土地柄からなのだろうか、使用されているキャラクターに女キャラが異常に多い―ということ。そして驚いたことに、鉄心はゼロ。強さ、弱さというよりは、みなさん自分の気に入ったキャラを使っていたようだ。参戦して間もないタイムリリースキャラ、黒虎や蘭芳の姿も見られた。中には本当の初心者の方なんかもいたようだが、みんな楽しそうだったぞ。

そんな中勝ち上がっていったのは、得意な連携や、使える技をいち早く取り入れた人。さすがに日がたっていないためか攻撃のバリエーションこそ少なかったものの、それら



店内に入ってみると…おぉ、盛り上がってる！いい雰囲気だ。



ここがアミューズメントスポットM3だ。結構大きなお店だね。

技名	コマンド	攻撃属性	技効果
軸ずらし攻撃			
スライドエルボー	⇦⬃Ⓟ	中段	C_揺
ジョークラッシャー	⇦⬃Ⓟ+Ⓚ	上段	敵沈
固有攻撃	コマンド	攻撃属性	技効果
ファランクス	⇨⇨Ⓟ	上段	敵沈
ライジング・ティー・カウ	⇨⇨Ⓚ	中段	アッパー敵沈
スイングナックル	⬃Ⓟ+Ⓚ	中段	敵沈
スタンディングアッパー	S中Ⓟ	中段	
レッグキャノン	⇦⇨Ⓚ	中段	敵沈
スピンエッジ	Ⓚ+Ⓖ	上段	敵沈
ステップスピンエッジ	➡Ⓚ+Ⓖ	上段	敵沈
ミドルスピンエッジ	⇦Ⓚ+Ⓖ	中段	敵沈
ソーク・ラーン	⬃⬃Ⓟ	中段	アッパー敵沈
ボディフック	Ⓟ+Ⓚ	中段	
ロースピンエッジ	⬃Ⓚ+Ⓖ	下段	敵沈
サイドフックキック	⬁Ⓚ	中段	C_振落
ステップサイドキック	⬃Ⓚ+Ⓖ	中段	
ライジングアッパー	S中⇨Ⓟ	中段	アッパー敵沈
連続技	コマンド	攻撃属性	技効果
ライトストレート	ⓅⓅ	上段	
レフトアッパー	ⓅⓅⓅ	上段	
ティー・ソーク	ⓅⓅ⇨Ⓟ	中段	
コンビネーションヒート	ⓅⓅ⇨ⓅⓀ	上段	アッパー敵沈
コンビネーションエルボー	ⓅⓅ⇨Ⓟ⬃Ⓟ	中段	アッパー敵沈
コンボ・ハイキック	ⓅⓀ	上段	
コンボスピンエッジ	ⓅⓅⓅⓀ	上段	敵沈
コンボ・スピンキック	ⓀⓀ	上段	敵沈
ライジング・ティー・カウ	⇨ⓅⓀ	上段	アッパー敵沈
ライジング・ティー・カウ	⇨ⓀⓀ	上段	アッパー敵沈
ダブルアッパー	⬃ⓅⓅ	中段	

スイングハンマー	⇨⇦ⓅⓅ	上段	
スピンエッジ	⇨⇦ⓅⓅⓀ	上段	敵沈
スピン・ソーク	⇨ⓅⓅ	中段	敵沈
バックカレントキック	⬃ⓀⓀ	上段	
コンボ・ソーク・クラブ	Ⓟ⇦Ⓟ	中段	
ティー・ソーク・ボン	Ⓟ⇦Ⓟ⇦Ⓟ	中段	
スピン・ソーク	Ⓟ⇦Ⓟ⇦ⓅⓅ	中段	敵沈
トルネードアッパー	⬃Ⓚ+Ⓖ⇨Ⓟ	特中	アッパー敵沈
コンボサイドハイキック	ⓅⓅⓀ	上段	
ダブルスマッシュ	⬁ⓀⓀ	上段	敵沈
ジャブ・ディアル	⬅ⓅⓅ	上段	
ジャブ・トリプル	⬅ⓅⓅⓅ	上段	
ラッシング・ファランクス	⬅ⓅⓅⓅⓅ	上段	
コンボ・ティー・カウ	Ⓚ⇨Ⓚ	中段	
ニー・ストーム	Ⓚ⇦ⓀⓀ	上段	アッパー敵沈
ソーク・ディアル	ⓅⓅ⇨Ⓟ⇦Ⓟ	中段	
ソーク・トリプル	ⓅⓅ⇨Ⓟ⇦Ⓟ⇦Ⓟ	中段	
ソーク・ハリケーン	ⓅⓅ⇨Ⓟ⇦Ⓟ⇦ⓅⓅ	中段	敵沈
ダブルトルネード	S中⇨ⓅⓀ	上段	敵沈
固有投げ	コマンド	攻撃属性	技効果
スタン・シューター	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	敵沈
ラッシングエルボー	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	敵沈
ウエストスルー	敵の背後時Ⓟ+Ⓖ	背後上段投げ	
横投げ	コマンド	攻撃属性	技効果
サイドスロー	敵の横時Ⓟ+Ⓖ	横投げ	敵沈
投げコンボ	コマンド	攻撃属性	技効果
ゴツ・コウ・ティー・カウ	⇨⇩Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	敵沈
	一段極め中⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	敵沈
	二段極め中⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	敵沈
絶招技	コマンド	攻撃属性	技効果
ストライク・コブラ	⇨⇩⬃Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	上中中	アッパー敵沈

※前項のお詫びと訂正：前号掲載したコブラの技表がスコーピオンの技表とまったく同一のものでした。訂正とともに関係者および読者のみなさまにお詫び申し上げます。

を場面場面でしっかり使い分けていた。やはりほかのゲームで慣れていることもあってか、上位に残った人たちは対戦ゲーム総合におけるセンスみたいなものも持っていたように感じた。

優勝は椿操る岩本君

それでは、上位の対戦を見てみよう。ベスト4に勝ち残ったのは、花月2人と椿1人、そして星魁老師が1人。準決勝では花月2人が逆のブロックに分かれ、それぞれ椿、星と対戦した。

決勝進出の1人目は、椿操る岩本君。中連肘当（PPPP）から連携を組み立てる連携重視のスタイル。対する花月使いのDQK君も虎撲手（⇦KP）からの連携で対抗したが、あえなく敗退した。

準決勝のもう1試合は、調布KKサラ君の使う（どーでもいいが、サラって…オイ）花月が星魁老師と対戦。浮かし一点狙いの星に対し、花月は連環虎撲手（PP⇦KP）を中心とした連携で応戦。僅差で勝利をつかみ取った。

というわけで、決勝は椿VS花月の一戦。こいつぁ熱戦になるか…?と思いきや、3本連取であっさり椿が勝利。岩本君の起き攻めが光ってました。

擂台賽出場のススメ

こんな感じで、ここ代々木アミューズメントスポットM3の店舗大会は幕を閉じた。この店舗大会は全国大会に関連する大会として開催中。現在この大会の敗者復活戦等も何らかのカタチで検討中とのことで、詳細決定しだい誌上にてコナミより告知されるとのことだ。せっかくの機会であることだし、みなさんもこの擂台賽に出場してみてはいかがかな?



見事優勝の栄冠を手にしたのは、椿使いの岩本君。オメデトウ！

大会で目立った戦術

それではここで、大会上位入賞者が使った戦術を紹介していこう。どれも実戦的なものばかりなので、これから大会に出てみようかな、なんて人は参考になるのでは?

早乙女椿編

今回優勝した椿が攻撃の基点としていたのが、中連肘当（PPPP）だ。4発目までもちろん連続ヒットとなっており、攻撃属性も上・上→中・中となっているため、しゃがんでいる相手にも効果大。立ちPスタートの連続技ということで発生も早く、相手の連携への割り込みに、中間距離からの接近にとその用途は広い。

ヒット後は決して椿側が有利なわけではないが、その後の派生を考えると相手も手を出しにくい。ここから下段技の二段下段当（⇦PP）や投げなどにつなげば、かなりの効果があるだろう。

暴れる相手には、そのまま中段の大連打（PPPP⇦⇨P）以降の派生技につないだり、中連肘当掌底顎打で浮かしを狙ってみるといいだろう。わずかではあるが、これらの連続技はディレイをかけることも可能になっている。

もうひとつ、彼が有効活用していた技がある。それは先程も少し紹介した下段二段当。本誌でも何度か紹介しているとおり、この技は連続ヒットでダウンまで奪えるという優れものだ。発生も早く、これを見切ってガードできる人はまずいないだろう。

優勝者の岩本君は、この技を起き攻めにフル活用していた。ウーシュの場合蹴り起きの判定が弱いこともあって、こういう技を起き上がりに重ねるのはもはや常套手段。唯一の欠点であるリーチの短さも、起き攻めに使えばバッチリ解消だ。岩本君はこの技が強すぎると考えているらしく、勝負を決めたときは申し訳なさそうな表情を見せていたが、勝負に手加減は無用。気にする必要はないと思うよ。



優勝者がよく使っていたのは中連肘当。これで刻むのが基本。



武術ゲージが点灯していなければ、中段肘当掌底顎打まで連続。



椿最強の下段攻撃、二段下段当。起き攻めに使っても効果大。

花月編

ベスト4に2人も残った花月。その2人がよく使っていた技が、虎撲手（⇦KP）と龍形手（⇦K⇩P）だ。前者は中→中の攻撃属性になっており、2発目がヒットすると相手を崩すという技。連続にはなっていないものの、1発目が相手の技を潰してヒットすれば、連続ヒットとなる。

もちろん、崩し中には追加攻撃が可能。ある程度発生の早い技なら何でもいいが、ダメージを考えると連環瞬腿（PP⇦KK）か双手燕形砲（⇨P⇨P⇨P）あたりがいいだろう。

もうひとつの龍形手のほうは、中→下の属性。つまり1段目がガードされていても、虎撲手と2択を迫れるということ。ダウンは奪えないが、ここからしゃがみ状態から出せる浮かし技の挑領（立ち途中⇨P）につなぐ、という連携を多用していたようだ。

また、PPスタートの連環虎撲手（PP⇦KP）と連環龍形手（PP⇦K⇩P）というのもある。連環龍形手のほうは4発連続ヒットするので、連携の組み立てにもってこい。



こちらは中段の虎撲手。これがヒットすれば相手は崩れて…、



そこに追加攻撃が可能。例えば、この双手燕形砲とか。



龍形手は下段への派生。しゃがみ状態が作り出せるので…、



浮かし技の挑領につないでみたり。結構効果的な連携だ。

大会結果	
優勝	岩本くん
2位	調布K・Kサラくん
3位	DQKくん

BEST SERECTION

主人公、小虎には申し訳ないが……

黒虎 ヘイフー

確かに小虎はカッコイイが、強さで言えば黒虎のほうが1歩リード。その差をここで証明してみせよう！

羅漢兄弟、その決め手とは…

最初に黒虎、そして小虎にも共通する対戦時の"決め手"となるものを再確認しておこう。

1つは羅漢背捶連（⇦⇦PPP⇨P+K）。この連携はそのまま地上で使っていっても強いが、何と言ってもコンボとして組み込んでこその真価を発揮する。

組み込める状況は、双掃手、羅漢（大）猩猩、肘打、のヒット後とさばきの成功後だ。ここに最速で背捶連を出せば浮き、最後まで全発入るというわけだ。一応よろけは回復可能ではあるが、実戦ではまずされないと思っていいだろう。入れた後は、地突捶（ダウン攻撃⇩P）での追い打ちも忘れずに。

さて、もう1つはやはり羅漢（老六）神撃。こいつはコンボには組み込めないが、地上でただ出し切っているだけでも強い。だが、途中で止めて他の技に連携させたり、2発目と3発目の間、そして5発目と6発目の間にディレイを掛けていくと性能を最大限に引き出せるぞ。


よろけ誘発後などはほぼ決め打ちでもいいので…、


先の号でも紹介されていたが、さばき成功後や…、


背捶連を叩き込む。ダウン攻撃も入れとけ！


羅漢神撃も当然、重要なダメージ源。さばきや避けに注意。

ケツ攻撃に真価を見いだしてこそ兄貴！

黒虎と小虎の最大の相違点は"ケツ攻撃"にある。つまり⇦⇙⇩⇘⇨P+Kで出る"黒虎爆臀靠"のことで、ゲージが溜まっていない場合は⇦⇨P+Kの"大臀靠"が出る（同じコマンドでもOK、つまり自動2択）。

この大臀靠、性能そのものはお世辞にも高いとは言い難い。いったん宙に浮くので出も遅いし、ヒットしても特別威力が高いわけでもない。が、この技、ガードさせてもよろけさせることができ、割と有利な状況に立てる。

出した後は強制的に背を向けているので、振り向き攻撃で選択肢を迫ることができるのが大きな特徴。

使うものとしては⇩K+Gの下段蹴り。これが一番安定しているが、問題は対となる中段技でPやKを押しても上段のものしか出ない。

そこで（2択にはならないが）⇧K+Gのボディプレス（仮名）を使ってガードを揺さぶろう。ちなみにこの技もケツと同様、ガードさせてもひるますことが可能。ま、ダウン状態になるのはいただけないが…。しかし、これでもまだ足りない。冷静な相手なら即座に対処してくるので、睡状（⇙⇩⇘）を使おう。ただし逆向きだと靠身掌（睡状中P）は逆に出てしまうので、技を出すなら背醒脚のみを狙うように。

もちろん、こういった選択肢は背後を向ければいいわけだから、大臀靠後のみに限定する必要はない。

前述したような背捶連のコンボを狙った際に、タイミングが遅れてつながらなかったときのフォローとしても、これらは使えるぞ。


こういった技で揺さぶる。寝てしまうのもいい。


起き上がり等に重ねるのが吉。ガードさせたら…、


ゲージが溜まっていればこれに。こいつが大本命？


「避けられる」と書いたが、まず無理っぽい。

対しゃがみ投げを狙うなら…

前回、紹介し忘れたが黒虎はこのゲーム1の重量級ゆえに（？）"対しゃがみ投げ"も持っている（⇩P+G）。

しかし、プレイヤーにとっては非常に魅力的な概念であるそれは、残念ながらこのゲームでは使う機会が少ない。決めても威力が低いし、下段技の硬直中等に入れることは可能だが、タイミングは微妙（かなり遅め）なので、あまり多用しないほうが無難だ。

転身坐山水（⇙P◆P）を1発で止めたり、岩砕壁（強制⇨P+K）のヒット後などが比較的相手をしゃがませやすいので、一つの連携として思い切って狙ってみてもいいかも。


岩砕壁の後は強制しゃがみ。タイミングを十分遅らせ…、


で、対しゃがみ投げ。硬直を狙う場合もこれぐらい遅く。


こいつを1発で止めてから、狙っていくのが渋い。



良
TING OF
術
HU
nd!
TM
RIGHTS RESERVED.
oon!!



KONAMI
FIGH
WU-S
2
©1997 KONAMI ALL
oming
コナミ株式会社
本社／〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1 TEL. 03-3432-5787

CON コンスポ SPO

SS　セガ　発売中　5800円(税別)

あの興奮をキミの家で!
セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ

アーケード版の完全移植はもちろんのこと、サターン独自の要素もアリアリなんですわ。

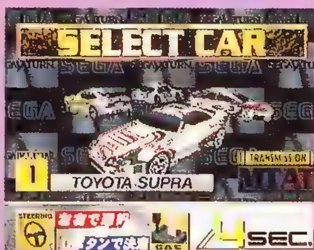


見てくれ、この画面! 2万円のサターンで、ココまでできちゃう!

実名の現役ツーリングカーを使っただけでなく、より本物に近づけたハンドリングで好評を得ていたこのゲーム。サターン版ではシビアな操作のアーケード版を忠実に移植したモードのほか、付加要素満載のモードも追加された。

サターン版独自の機能としては、ひとつ目がマシンの細かいセッティングが可能になっていること。ふたつ目がコースを20周して勝敗を決定するグランプリモードが追加されていること。3つ目はオリジナルコースが追加されていること。4つ目はタイムアタック時にゴーストカーを出現させ、過去の自分と対戦(?)できるようになっていること。そして5つ目が、インターネットを使った世界規模のタイムアタック競技が可能になっていることだ。なおネットワーク関連でできることについては、下段にて解説しているので、ジックリ読んでくれ。

またこのゲームはアナログ入力機器にも対応しているため、細かくカウンターを当てたままのコーナリングなんかも可能になっていたりする。つまりアーケード版テイストをそのまま自宅にて体感できてしまう。



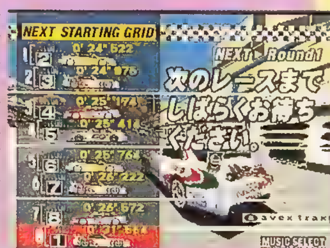
マシンカラーを変更することも可能。やっぱ気分重要でしょう?



サターン1台だって、ちゃんと対戦可能。ちょっと画面は見づらいけどね。

ナニが12月25日にあるかてえと、グローバルネットイベントと呼ばれる、世界規模のタイムアタック大会なのだ。大会と言ってもどこかに集まるんじゃなくて、自宅で世界中のプレイヤーと、リアルタイムにタイムを競えるのだ。

ただし参加するには、インターネットに接続しなければいけないという条件付き。とは言え、サターンモデムでもプロバイダ契約さえしてあれば参加できるぞ。



世界中のキッズをビビらせるようなタイム、出してくれよォ!

参加条件

①『セガ・ツーリングカー～』ソフトを購入する。
②インターネットに接続できるパソコンで登録。ただしパソコンがない人でも、プロバイダ契約さえしてあればサターンモデムで代用可。

グローバルランキング

右のカコミを見て「じゃあ1日しか遊べないのに、そのためだけにモデムを買うのもなぁ…」なぁ～んて悩んじゃったキミ！安心するべし。なぜならば25日以外にも普通のコースはタイムアタック可能だし、インターネットでのリアルタイム更新も可能なのだ。



普通のコースならばずっと受け付け中だったりするのだ。

パスワードを入力せよ



これを機会に、サターンモデムを購入してみるのも吉だったり?

グローバルネットイベント

'97年12月25日の午前0時から、午後11時59分まで…それが、このイベントの開催時間だ。この24時間中のみ、グローバルネットイベント専用のコースが出現する。完走するとパスワードが表示されるので、それをインターネットで登録するべし！



事前に練習することは不可能。ぶっつけ本番で気合プチ込め!

世界同時タイムアタック



24時間しか走れないコースだけに、前日は十分に睡眠しとかんとネ。

PS タイトー 12月18日発売 5800円(税別)

まさに電車運転シミュレーション!

電車でGO!

©TAITO CORPORATION 1997

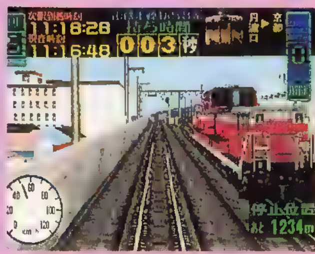
もう説明は必要ないよね?ってなくらいメジャーな、電車運転シミュレーションですかな。

今までゲームをしたことのなかったオジサマですらゲーセンに通わせるほどの魅力を持つ、異色アーケードゲーム『電車でGO!』が、いよいよPSに移植される。

ちなみにゲーム内容を知らない人のために説明すると、実際の電車と同じく、駅から駅へと、ただひたすら電車を走らせるだけ。そう聞くとつまらなく感じてしまう人もいるかも知れないが、やってみると分かる面白さって、あるでしょ?

自重により、なかなか加速しない電車。しかも重くて止まらない。だからこそギリギリまで加速しておき、かつ制限速度を守りつつピッタリの位置に停車できたりしたら、まさに自分で自分を褒めてやりたい感覚にすらなるのだ。

なお路線は実在のものなんで、風景もまんま。線路際に住んでる友達の家を発見できたりすると、もっと楽しいぞ。



実際に電車に乗って、同じ風景が見えたら嬉しいでしょ?

走れる路線は4つ!!



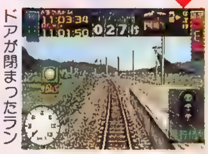






ゲーム進行

出発進行



ドアが閉まったランプが点灯したら、出発進行。ブレーキ解除&加速開始だ。

走行



適当な速度まで加速したら、あとは標識や信号に従って警笛を鳴らしたりね。

減速



駅に接近したら、減速の用意を。徐々にブレーキを強くし、速度調節するべし。

停車完了



ピッタリの位置で停止できればいいけれど、1mくらいの誤差はまぁ許そうかね。

オマケ充実 クルマでGO!

…って見出しは大ウソ。エイプリルフールでもないのに、本当にスマン。本当のところは、この『電車でGO!』よりも一足先…12月4日に発売されるレースゲーム『サイドバイサイドスペシャル』の体験版が付いてるっていうことをアピールしたかっただけ。

『電車でGO!』が電車シミュレーションなら、こちらはまさにクルマのシミュレーション!ターボのタービン音やプッシュオフバルブの音はもちろんのこと、アクセルOFF時のバックファイアなどマニア感涙の演出が満載だ。



体験版でも2コース、3車種で遊ぶことができる。これで満足すんな!



これ遊んで気に入ったら、製品版も買ってね。もう売ってるワケだし。



こんな視点も選べる。まさに実写感覚という言葉がふさわしい!!

SS　バンプレスト　'98年1月発売　6800円(税別)

発売間近だし、見たいアソコも大公開!!

速攻生徒会

いよいよ発売日も近くなったんで、キャラ別に必殺技なんかを紹介しちゃいましょう！

全国ン万人の『速攻〜』に期待を寄せているファンの方々！お待たせしましたッ！やっとこさ皆さんの前に、5キャラ分の必殺技グラフィックをお見せできるようになりました。

で、ストーリーモードも完成してるんだけど、それは次号以降にて紹介。今回は随所で見られる、風魔琴乃による実況生中継画面を紹介する。

なにしろ画面右下にチョッコリと映っているだけの琴乃クンだが、も〜バリバリ動くは44KのPCMでムチャクチャ喋るわで、ファンならこのためだけでも買い!?ってなくらいのクオリティなのだ。



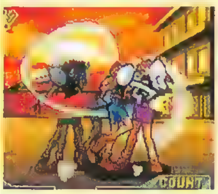
もちろん放送部の風魔嬢のボイスは三石琴乃嬢。たまらんのオ。

榊原優子

待てるキャラ。まぁ溜めの飛び道具を持ってて、溜めの対空必殺技を持ってりゃあ、そりゃ待つわってな感じ。ただし飛び道具であるユーコスラッシュの移動スピードが異常に遅いため、ダッシュも可能なゲームシステム上、飛び道具を追いかけてからのダッシュ攻撃による二択を迫るのが正しい攻めであろう。跳び込みからの連続技もイージーで○。



ユーコノーボム
レッパ系ってぇか、まぁそういう感じ（苦笑）。





コマンド投げ。こういうキャラなのに、ねぇ？

ユーコジャーマン

ユーコスラッシュ
溜めで出せる飛び道具。速度が遅いから、追いかけて…。



本多愛

現バージョンではまだ通常必殺技をふたつしか使用することができず、辛い闘いを強いられている本多愛…のはずが、本多対空の強さが現バージョンですら本多を他キャラと対等に闘えるだけの性能に引き上げている感じ。ダッシュからのソニックコンボも性能が良く、ソニックコンボから鉄腕必殺技までをキャンセルを駆使してつなげていけるぞ。



メガ本多対空



画面中を本多対空で飛び回る鉄腕必殺技。

本多フレイム



口から炎を出して攻撃する。削り性能も高いが…。

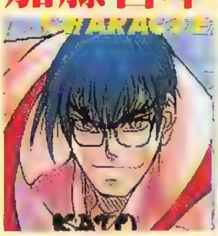
本多対空



いわゆる昇○拳的な対空技。キャンセルして出すもよし。

加藤哲章

いわゆるパワーキャラ。だがダッシュもあるこのゲームでは、むしろ巨体であるがために相手にしゃがまれると立ちパンチがスカるなどの弊害のほうが痛い。コマンド投げも掴むまでが遅いので、使いどころを考えなくてはいけないぞ。





ジャンピングパワーボム
相手を掴んで投げるコマンド投げだが、掴むまでが遅い。



ゲンゲン押切掌
掌底から気を発射する。小さい相手は、しゃがまれると…。



徹し
相手の腹に重い掌底を打ち込む、鉄腕必殺技。



ゲンゲン肩すかし
押切掌を出すポーズを見せて止める、フェイント技。

石田保典

移動スピードはピカイチ。慣れないうちは、自分で操作していながらも見失ってしまうほどだ。また当て身打撃の性能が高く、最初のうちはこの技が面白くて仕方ないだろう。雷刃蹴の存在もあり、やり込み甲斐のあるキャラだ。





超・次元戦斗砕
斜め上にオーラを纏った蹴りを放つ対空？　鉄腕必殺技。



雷刃蹴
突進しながら蹴りを放つ。ここから中・強で技を派生させることができる。



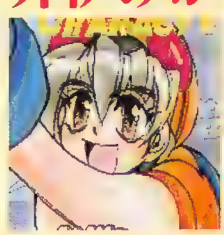
絶・[illegible]雷脚
いわゆるまぁ乱舞。気持ち良くボコボコに殴る鉄腕必殺技。



聖獣腿
相手に背を向け、攻撃を受けると反撃する当て身技。

井伊みか

トリッキーにコチョコチョと画面内を動き回り、相手を翻弄するタイプのキャラ。相手がまだ初心者のうちならば適当に技を出しているだけでも勝てるタイプのキャラなのだが、上達してくると大きな壁にブチ当たっちゃう？





サーカスメトロ
地面に潜り、地上に出現したときに相手を攻撃する移動技。



クレイジーキャット
玉のようになって転がっていき、追加入力で跳ねる技。



ファイナルスクランブル
玉のようになり、相手に体当たりする鉄腕必殺技。

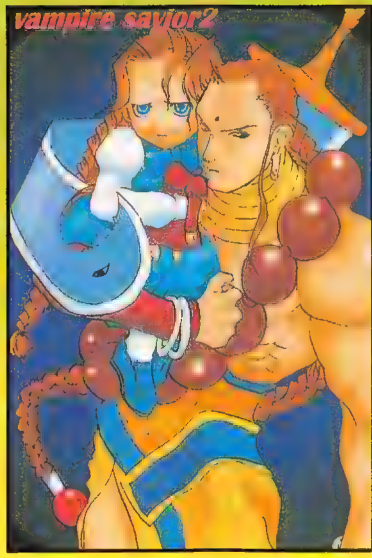


スパイラルスクリュー
真横に突進しながら攻撃する。結構連続技向きですな。

カラーアイランド

ちょっとCG特集

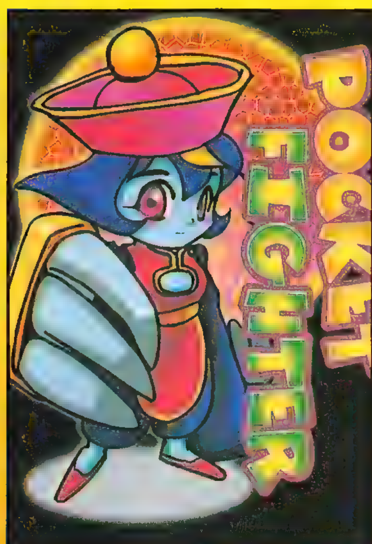
最近、パソコンで描いたCGイラストが届くようになりました。んで今回は小特集〜。ちと狭いけど、ページが無いよりマシだぞ!



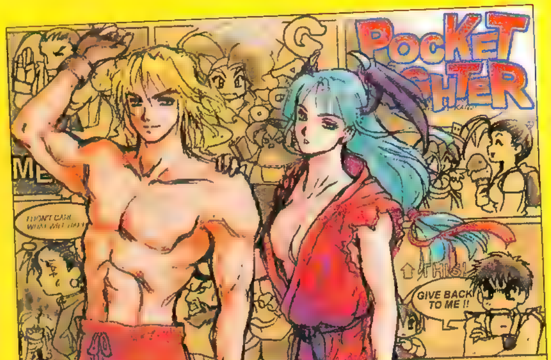
↑（新潟県 藤崎enyaさん）
★ハイライト（光の当たってる部分）がいい感じ。CGならではだね。



↑（大阪府 ヒロPON君）
★ポケットファイターにもそのまま出られそうなかわいさ!



↑（東京都 わたへん君）
★これはセル画っぽい感じ。色味もキレイですな♡



↑（静岡県 夏野さん）
★よく見るとハチマキ取られてリュウが怒ってるのだ！返してもらえるのか?

今号の暴走さん



↑（千葉県 しろがね隆乃さん）
★これはCGじゃないです。対戦では暴走さん嫌われとるのう…。



1998福袋

【年末のお得なセット商品】

■今年もまた、やってきました福袋。様々なキャラクターグッズが入ってて、それだけでもお得なのに、お約束の福袋だけのオリジナルアイテムを今回もばっちり用意しているのだ。

ゲーメスト福袋'98
価格３６７５円　送料：Ｅ
通販番号：ＴＰ－１５

オリジナルアイテムその１
京＆庵ジグソーパズル



■なんと豪華な、京庵のジグソーパズル！サイズ５２０×３８０と結構大振りなんで、完成したらかなりの迫力だと思われる。

オリジナルアイテムその2
等身大ポスター



■等身大ポスターは、ゲーメスト大賞のベストキャラクター部門の１位・２位・３位、どれかのポスターが入っているぞ！

ビリー革ジャン プレミアムキャンペーン

1月末日まで





イラスト：天獅子悦也
イラスト：るりあ046



■ビリー革ジャンがプレミアムアイテムを引っ提げて復活!! 2枚の特製テレカと、ビリーマークのフリーケースがくっついてお値段そのまま！もう、買うしかないでしょ！

アイテムは12月下旬より発送いたします。

価格５２２００円　送料：Ｅ
通販番号：ＳＳ－１７３

goods plaza

怒首領蜂ビデオ



■Cタイプ全1プレイヤーZBL-NAI氏のハイスコアプレイを完全収録した、すごいビデオだ。

怒首領蜂ビデオ
価格6090円　送料:H
通販番号:GV-40

キンファイ`97ビデオ



■今だからこそ出来た、最強レベルの連続技！デモシーンもぬかり無く収録して新登場。

NEW

ヴァンパイアセイヴァービデオ
価格6825円　送料:H
通販番号:GV-40

すいません…やっちまいました

NEW

■たとえ歴史に悪と記されようとも、これを作ることはグッズ制作班としての死命、いや使命。職場の人間にも内緒で制作していたこいつが、よもや陽の目を見ようとは…。うれしはずかし。ベルボア製でフカフカのヘロヘロです。ハナもたれてます。

フールのネコぬいぐるみ

フールのネコぬいぐるみ
価格1050円　送料:E
通販番号:DT-3



ANYO~N



手足も自由に動くっす

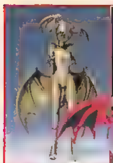
寒い季節はスカロで突破！

■正義のヒーロー「スカロマニア」の、正義に燃えるトレーナーだ。しかも、プリント部分は蓄光塗料によって暗闇で不気味に光るぞ！ヒーローなのに何で不気味？サイズはフリー。



スカロマニアトレーナー
価格6090円　送料:E
通販番号:C-147

1/11サイズポリストーンフィギュア



下のフィギュア購入者の中から抽選で、金色リリスをプレゼント。
詳しくは同封のハガキを見てね。1月末日締め切り。



LILITH	BULLETA	RIMURURU	NAKORURU	SAKURA	CHUN-LI
リリス　フィギュア 価格6090円　送料:G 通販番号:C-178	バレッタ　フィギュア 価格6090円　送料:G 通販番号:C-179	リムルル　フィギュア 価格6090円　送料:G 通販番号:SS-176	ナコルル　フィギュア 価格6090円　送料:G 通販番号:SS-175	さくら　フィギュア 価格6090円　送料:G 通販番号:C-183	春麗　フィギュア 価格6090円　送料:G 通販番号:C-184

1998年度版カレンダー発売中

ずらっとそろった、この人気タイトルのカレンダー。新しい年は、新声社のカレンダーで迎えるのだ。

ラングリッサーイラストレーションカレンダー



価格1890円　送料:E
通販番号:MS−07

スーパーリアル麻雀PVII



価格1890円　送料:E
通販番号:ST−36

さくらがんばる!



価格2100円　送料:E
通販番号:SS−182

虹色町の奇跡



価格1890円　送料:E
通販番号:C−181

ヴァンパイアセイヴァー



価格1890円　送料:E
通販番号:C−180

ノエル・ラ・ネージュ 1998カレンダー

■A2サイズのノーマルカレンダー。

価格1890円　送料:E
通販番号:PIZW−2004

ノエル・ラ・ネージュ 1998ファイリングカレンダー

■カードなどが収納できるのだ。

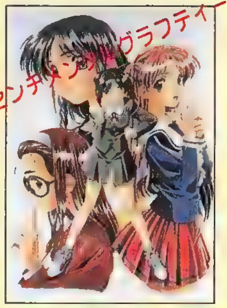
価格1890円　送料:E
通販番号:PIZW−2005

ときめきメモリアル



価格2100円　送料:E
通販番号:NT−03

センチメンタルグラフティ



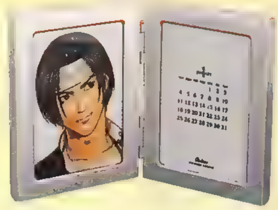
価格1680円　送料:E
通販番号:CF−155

NEO・GEOギャルズ



価格2310円　送料:E
通販番号:SS−185

KOFヒーローズ ポートレイトカレンダー

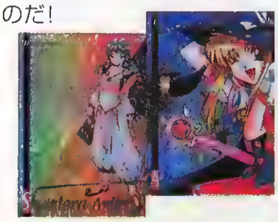


■待望のポートレイトタイプのカレンダー。

価格2310円　送料:E
通販番号:SS−190

FAX注文専用商品

■すでに一般のお店では入手が困難なパワードールと、ランスのトレーディングカードを読サビでも販売!例によってBOX販売のみの、FAX注文による販売だ。商品がなくなり次第、注文を打ち切るので、注文は急いでね!インフォメーションのページでプレゼントも行っているので、そちらも見るのだ!



ランスコレクション2
価格6300円　送料:500円
通販番号:TI−03



パワードールブースターセット
価格6300円　送料:500
通販番号:TI−02
（ブースターパック×15パック）

パワードールスターターセット
価格4725円　送料:500
通販番号:TI−01
（スターター×3箱）

新作複製原画集

■話題の前作SUFFERINGに続く第二弾!庵の私服バージョンのイラストが詰まった魅惑の一冊。



12/28発売
八神庵複製原画集2ROUGH
価格1260円　送料:E
通販番号:SS−191

■ほたか乱、ルーガルガメ夫をはじめとする人気作家が描く草薙京のすべてがここに封入!京ファン必見。



NEW
草薙京複製原画集BURNING
価格1260円　送料:E
通販番号:SS−192

便利な通信販売読者サービス部のきまり

●読者サービス部の通信販売は、本誌に付いている郵便払込取扱票か郵便局の払込取扱票でのお申し込み、または代金引き換えによるFAX申込み書でお申し込みください。価格はすべて税込みです。　※現金書留、銀行振込、電話でのご注文は受け付けておりません。
●お届けまで郵便振替の場合ご入金から20〜30日ほど、代引きの場合７日ほどかかります。１ヶ月たっても商品が届かない場合には電話でご確認ください。
●返品はお届けの商品が不良品か、発送中の破損以外交換を受け付けません。
●FAX申込書の裏面に記載されている、通販についての注意書きを必ずご覧ください。
●このコーナーの商品を本誌の発売より2ヶ月以上たってからご注文される場合には必ず電話で在庫の確認をしてください。

ゴールドチケットサービス
通販のお申し込み金額1000円ごとに1点券を差し上げます。チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封して、住所・氏名・年齢・電話番号を明記した封書で「読者サービス部ゴールドチケット交換」係までお申し込みください。



1 メルティ爪切り
2 コインホルダー
3 メルティテレカ
4 ゲレンジャーテレカ
5 メルティカードケース
6 メルティスポーツタオル
7 メルティTシャツ
10点／20点／30点／40点

郵便払込通知票で注文した場合の送料
複数の商品を注文した場合は、それぞれの商品に設定されている送料の中で一番高い料金を送ってください。（単品発送の商品は個別に加算してください）

A	何個でも	100円
B	2個まで	100円
	3個以上	200円
C	1個なら	200円
	2個以上	400円
D	3個まで	200円
	4個以上	400円
E	何個でも	500円
F	何個でも	800円
G	単品発送品	800円
H	何個でも	無料

注文例．BURNING（E）　1個……500円
春麗フィギュア（G）　1個……800円
KOFビデオ（H）　1個……無料
以上の商品を注文された場合の送料は1300円になります。

お問い合わせ先:読者サービス部　0120-531917（月〜金:AM10:00〜PM6:00土日祝休み）　郵便振替口座番号:00150-4-98420株式会社新声社

商品を直接見たい!ていう人のためのマルゲ屋

新声社のゲームグッズを直に販売している店。それがマルゲ屋なのだ。現在マルゲ屋は全国に9店舗。ゲーム好きには堪えられない魅惑の商品がが並ぶ店内を見てみたい人は、隣のマルゲ屋瓦版を見よう。こんなグッズが欲しいって意見も気軽にも気軽によろしく。

下記の注意事項をよく読んでからご注文ください

- ■ご注文は黒のボールペン等ではっきりとご記入ください。
- ■必要事項はもれなくご記入ください。
- ■お申し込み頂いた商品が品切れの場合は、お客様にご連絡いたします
- ■FAXの際の未送信にご注意ください。
- ■代金は商品の到着時にお支払いください。
- ■注文書の商品記入欄がいっぱいになる場合は、注文書をコピーしてお使いください。
- ■沖縄県ならびに島しょ部にお住まいのお客様は代引きが不可能の為、FAX注文はご利用できません。

商品の交換や返品について

■商品を返品・交換される場合、商品の到着後8日以内にご連絡ください。

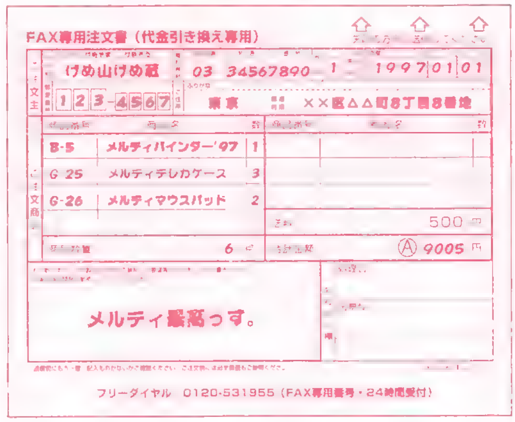
■次の場合の返品・交換はできません。
- ●開封後のCD、ビデオ。　●ご使用、ご着用になった商品。
- ●お客様の責任で汚れが生じた商品

■次の商品を返品・交換される場合の送料は当社負担となります。
- ●配送中に破損した商品　●不良品　●ご注文と違う商品

■次の商品を返品・交換される場合の送料はお客様負担となります
- ●お客様が間違ってご注文された商品。　●サイズ違いの商品。
- ●お客様の都合による返品・交換。

注文書記入例

注文書のご記入は、この例を参考にしてください。



■Ⓐ欄：商品合計額＋送料（一律500円）を記入してください

■商品受け取りの時にお支払いいただく金額の総額はⒶ欄＋代引手数料です。

《送料・代引き手数料》

代金引き換え（代引き）ご利用の場合、送料（一律500円）とは別途に手数料がかかります。
商品到着時に、商品料金、送料、代引き手数料をお払いください。

代引き手数料	商品の料金が10,000円まで……………700円 以降プラス10,000円毎に………プラス400円	（例）10,000円…700円 20,000円…1100円 30,000円…1500円

お名前		電話番号	

※事故防止のため、必ずご記入ください

この受領証は、郵便局で機械処理をした場合は郵便振替の払込みの証拠となるものですから大切に保存してください。

ご注意

この払込書は、機械で処理しますので、口座番号及び金額を記入する際は、枠内に丁寧に記入してください。

また、下部の欄（表面及び裏面）を汚したり、本票を折り曲げたりしないでください。

（郵政省）

FAX専用注文書（代金引き換え専用）

矢印の方向に送信してください

ご注文主				
お名前（ふりがな）		電話番号	市外局番 局番 番号	性別 1男 2女	生年月日 西暦 年 月 日
郵便番号	□□□-□□□□	ご住所（ふりがな）	都道府県	

商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
			送料	500円	
商品数量	点		合計金額	円	

お手数ですが、当社製品に対するご意見、ご要望等ございましたらお書きください。
今後の商品開発の参考とさせていただきます。

会社記入欄
処理日
伝票No.

※送信前にもう一度、記入もれがないかご確認ください。ご注文前には必ず裏面もご参照ください。

※太枠内のみご記入ください。

フリーダイヤル：0120-531955（FAX専用番号・24時間受付）　（コピー可）

払込取扱票

02 東京

通常払込料金 加入者負担

口座番号（右詰めにご記入ください）　00150-4-98420

金額 ※ 千 百 十 万 千 百 十 円

加入者名　株式会社　新声社　DSB 15

料金　特殊取扱

通信欄

商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
※					
			送料	円	

払込人住所氏名（郵便番号　　）住所・氏名はフリガナをふってください ※

（電話番号　－　－　）

受付局日附印

裏面の注意事項をお読みください。（郵政省）

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

切り取らないで郵便局にお出しください。

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

払込票兼受領証

口座番号　00150-4-98420（右詰めにご記入ください）

加入者名　株式会社新声社　DSB 15

金額 ※ 千 百 十 万 千 百 十 円

払込人住所氏名 ※

料金（消費税込み）　円

受付局日附印

特殊取扱

MELTYちゃん!

©1998.1997.YOSHIZAKI MINE.

冬コミ情報!!「吉崎観音社」…(日)東地区"コ"46a



「んちゃあ」＝「何だとお前!?」

「ぶぁいちゃあ」＝「うわッ!スッゲェ(やる〜ゥ)」

聞くところによるとアラレ語って、名古屋弁に近いらしいんじゃが…ホント?

1/15号 ゲームイベント 優先券

注目の新商品

1月22日発売

セガサターン版

センチメンタルグラフィティ

7500円

大好評予約受付中です!

☆説明はいらないっスね。っわけで各店(一部店舗除く)で予約受付中です。みんなやる気まんまんだ!

年の締めくくりはイベント満載のマルゲ屋においで!

天下一ゲーマーの店

ゲ屋瓦版

やっほー!メルティだよん!今年も残りわずかってことでマルゲ屋でもいろいろと…やります(キラリ)。じゃインフォメーションスタート!

年末年始のマルゲ屋ちゃんパッワー

今年もマルゲ屋年末年始は大忙し!営業スケジュールも今年は各店違うので、お近くのマルゲ屋で要チェック!

ちなみに初売りは2日からです(大阪梅田店のみ3日からの営業です)。お年玉をもらったら早速マルゲ屋へGO!だ。いつものラインナップに加えて、福袋も充実のマルゲ屋で年始ばっちりだね!

'98もよろしくねってことで恒例リーサル福袋爆烈販売です!

例年ニューイヤーの風物詩のリーサル福袋!もちろん今年もSET UP完了!中身は　ゲームグッズ+読サビのノベルティー配合だ!マルゲ屋だけがこの感動をあなたに!

マルゲ屋お正月福袋

○KOF'97オリジナルジグソーパズル(京&庵のカッチョエーパズル)

○ゲーメスト大賞ベストキャラクター部門の、上位入賞キャラをセレクトしたBIGポスターなど盛りだくさん入って…

3000円(税込み)

期間は1/2〜1/7

中村博文先生サイン会間近!整理券を入手せよ!

前号でもお知らせした通り中村博文先生のサイン会を仙台店で行います。対象は「ネオジオギャルズカレンダー」をお買い上げの方で、もれなく番号の入った整理券を配布中。まだ間に合うので急いでマルゲ屋へ来ちゃってください。先生はみんなを待ってるよ!

○12/21(日)午後2時

マルゲ屋仙台店

中村博文先生サイン会

注目CD紹介

12月20日発売

○**ストライカーズ1945Ⅱサウンドトラック**

…¥1800

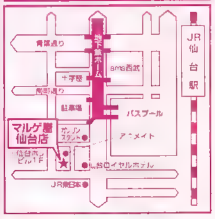
なんと読サビ&マルゲ屋のみの発売。強烈GETだ!

○**AH!AH!LA!**

…¥1500

元「ゲーマデリック」の木内達也さんのCDです。必聴!

仙台店



〒980　仙台市青葉区中央4-9-13
仙台ホリビル1F
TEL022-712-4787
営業時間 11:00〜19:00

マルゲ屋からのお知らせ

大阪梅田店は12月21日、定休日とさせていただきます。皆様ご了承くださいませ。

イベントスケジュール

12	店名	大会名
20日(土)	神保町店	バーチャロン大会
	名古屋名駅店	月華の剣士大会
	東京荻窪店	STRIKERS1945Ⅱ大会
	神戸三宮店	天草降臨大会
	大阪梅田店	マネーアイドルエクスチェンジャー大会
21日(日)	神保町店	月華の剣士大会
	大阪上六店	鉄拳3大会
	名古屋名駅店	闘姫伝承大会
	札幌店	トレカ交換会
	仙台店	ネオジオギャルズカレンダー発売記念　中村博文先生サイン会
	池袋店	ポケットファイター大会
	東京荻窪店	SS版花組対戦コラムス大会
	神戸三宮店	マーヴルvsＳＦ大会
	大阪梅田店	定休日ざます
23日(火)	大阪上六店	ストZERO2大会
	名古屋名駅店	PS版アーマードコア大会(データ持ちより)
	札幌・仙台・池袋店	トリオで月華の剣士大会
	東京荻窪店	ポケットファイター大会
	神戸三宮店	ヴァンパイアセイヴァー2大会
	大阪梅田店	月華の剣士大会
27日(土)	神保町店	第2回VF3tb大会
	東京荻窪店	ストⅢ2ndインパクト大会
	神戸三宮店	KOF'97シングルス大会
28日(日)	神保町・名古屋・仙台・池袋・荻窪・梅田店	み〜んな私立ジャスティス学園大会!
	大阪上六店	KOF'973on3大会
	札幌店	ときメモ対戦ぱずるだま大会
	神戸三宮店	KOF'97大会

全店対象!ゲーメストグッズ'97ファイナルフェア

今年も皆様のおかげでよい年となりました。その感謝の意を込めてゲーメストグッズ含1万円以上お買い上げの方に、SNKトレカで大好評の「色」缶ケースをプレゼントいたします(数には限りがありますけど)。

12/18　神戸三宮店 七瀬優お誕生日フェア

いい一フェアだ!マルゲ屋神戸三宮店!あの七瀬優総統のバースデイにひっかけてイベントを催すとは!内容は神戸三宮店に問い合わせると屈強な店員さんが手取り足取り教えてくれちゃうよ!

行け!僕らのマルゲヤマン!

マルゲヤマンが推すストライカーズ1945Ⅱサウンドトラック。アルティメイトエコロジーCDに勝るとも劣らぬ名盤だ!クリスマスソングにどう?

■神保町本店
〒101　東京都千代田区神田神保町1-26
新声社ビルB1F TEL.03-3293-9325
営業時間 11:00〜21:00

■池袋店
〒170　東京都豊島区東池袋1-15-1
真下ビル2F TEL.03-3986-7891
営業時間 10:00〜21:00

■大阪上六店
〒543　大阪市天王寺区上本町6-3-31
うえほんまちハイハイタウン1F
TEL.06-775-9348
営業時間 11:00〜19:00

■神戸三宮店
〒651　兵庫県神戸市中央区小野柄通6-1-9
富士ビル2F TEL.078-272-5011
営業時間 11:00〜20:00

■札幌店
〒060　札幌市中央区南2条西1-1
宮本ビル2F TEL.011-233-0238
営業時間 11:00〜19:00

■名古屋名駅店
〒450　名古屋市中村区名駅4-4-19
ミスズビル2F TEL.052-583-2970
営業時間 11:00〜19:00

■大阪梅田店
〒530　大阪府大阪市北区芝田1-4-8
北阪急ビル1F TEL.06-359-7751
営業時間 11:00〜19:00

■東京荻窪店
〒167　東京都杉並区荻窪5-30-12
グローリアビル2F TEL.03-3392-8231
営業時間 11:00〜19:00

■仙台店
〒980　仙台市青葉区中央4-9-13
仙台ホリビル1F TEL.022-712-4787
営業時間 11:00〜19:00

G-Model神保町店データを研究した彼の名はG-Model荻窪店君！

G-Model瓦版

1998/1.15 VOL.5

ゲーメストモデルかわらばん

G-Model

—— ゲーメストプロデュース ——

文：福田柵太郎
協力：G-Model

八分の出来だぞ！ G-Model東京荻窪店！



☆昔、ガキレベルが高かった頃に筐体搬入工事中のゲームセンターで、チャン・コーハン似の店員さんが無料ゲーをさせてくれたことを今回の『G-Model東京荻窪店開店直前、呼ばれてないのに超取材』の際に思い出した。やったのは「ごんべえのあいむそ〜り〜（ザベゲー2で画面写真が載るよ）」。カップジュース飲み放題で散々荒し回り、しかもこぼした大罪歴だ。

G-Model東京荻窪店ではその現代版が味わえるのかと思いきやなんと筐体0（11月16日現在）。プライズマシーンもスージューの自販機もつるりん君もポリネットウォーリアーズもなかった。

「貴様らにそんな玩具は必要ない」

彼方から飛竜の声が聞こえたような気がする。うっせえぞ美男子。

前置きはさておいて、G-Model東京荻窪店は荻窪駅南口出口から目と鼻の距離にあります。マルゲ屋東京荻窪店の真向かいにあるといえば、ピンとくるかたと来ない人がいると思う。

店内の空間は、筐体が0のせいもあると思うけど、広々としてゲームイベントを開催するにはもってこいの場所だというのが第一印象。細かなポイントでは床に段差があるということ。アンジュレーション発生、そしてエアバーストにつなげといった感じか。

「いい店構えだ…。こいつぁいいゲーセンになりやがるぜ」

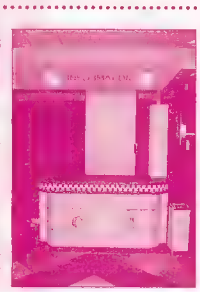
さらに、G-Model東京荻窪店は照明美に長けていて、24のライトアップが醸し出す幻想的な青色に私とカメラ師マツガワはパーペキにキャプチャーされた。もうここから出られないかも。それでもいいのかもしれない。

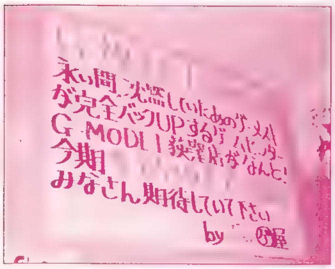
「んじゃ、飯食いにいきますか」

「はあ」

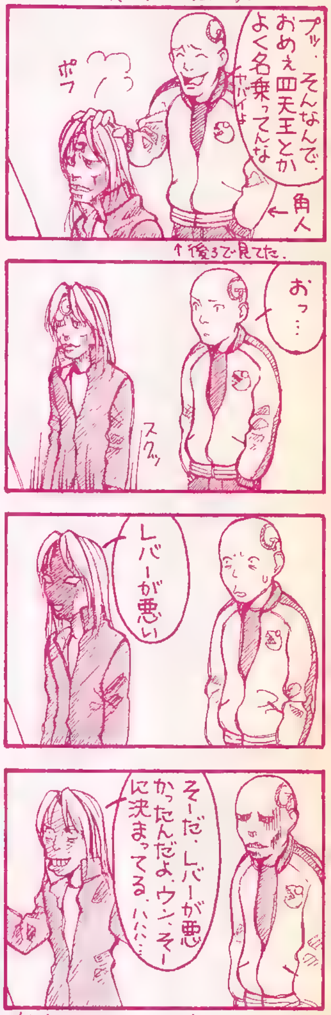
我々から食欲を取ったら何が残るというんだ？G-Model東京荻窪店の対面にある、マルゲ屋東京荻窪店には小森まなみさんグッズコーナーや、各種ゲーム、コミック関連商品が豊富に取りそろえて皆様をお待ちしております。G-Modelとマルゲ屋のツープラトン商戦が実現する日も近い。その日の瞬間店内BGMはファンタジーゾーンでした。

ランチついでに西口周辺をざっと散策したところ、G-Model東京荻窪店以外のゲームセンターは見当たらなかった。G-Modelが荻窪南口にデビューすることで住宅街がもっと活気づき、荻窪ゲームキッズたちが喜んでくれればいい。デビルサマナー売り切れかよチェ、と思い嘆きつつ、私たちは荻窪北口へ移動し、対戦ホットギミックで地元の人に卍固めで負けた。

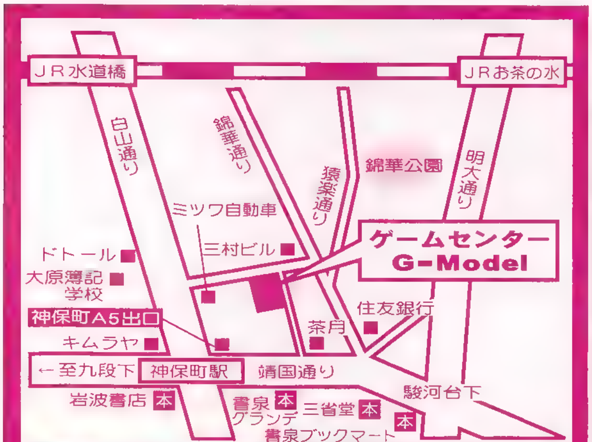




神保町一丁目劇場
—— by vovo ——
責任転嫁



修斗、それでいいのか！



ゲームセンター G-Model
〒101 東京都千代田区神田神保町1-26
平日10:00〜23:00 土日祝10:00〜21:00

今月のライター台
ゲーメストライター選

12月15日より G-Modelライター台第4弾として入荷！
今月はカプコン小特集だヨ

<ブラックドラゴン>
そーいやブラックドラゴン城ってレゴブロックにあったな。ブラドラは己のモーニングスターだけを信じて魔と闘うヘビーなゲームだ。

<ラッシュ&クラッシュ>
映画「MAD MAX」か「メガフォース」か！温厚な学級委員長も思わず猛る8方向スクロール・ドライブ・アクション！武装マシンを駆り、邪魔する悪を殺戮しつつ最終地点を目指す！自機はダメージを受けすぎると爆発！素早く脱出して生身で戦え！このキツさに耐えに耐え、スペアカーに乗り込んだときの快感は筆舌に尽くしがたいのであきらめないでネ。

G-Modelイベントリスト
今号のイベント情報
神保町〜Jinbouchou〜

12/20(土)	電脳戦機バーチャロン大会
12/21(日)	月華の剣士大会
12/27(土)	バーチャファイター3tb大会
12/28(日)	私立ジャスティス学園大会

to the next stage
じごうよこく?!
G号予告

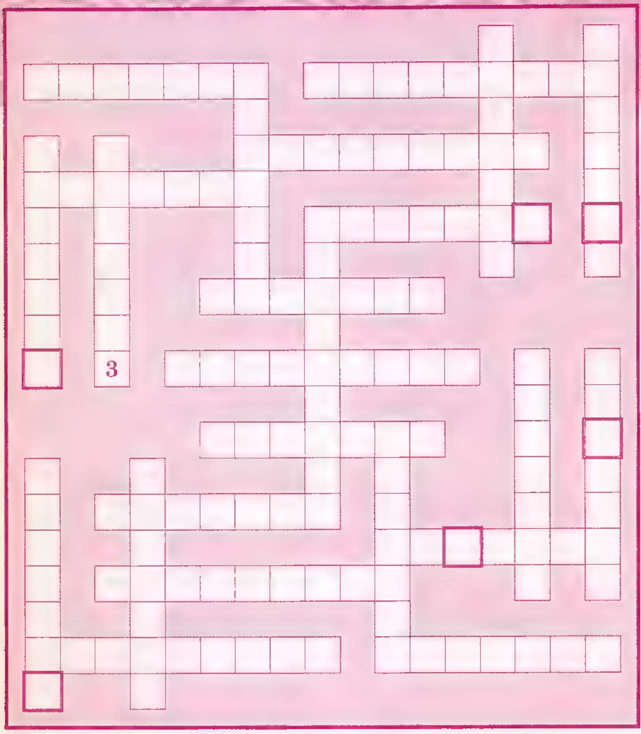
●●●●●●G-Model瓦版 vol.6
G-Model東京神保町というネームに込められた言魂の力。四柱推命、風水、占星術やオカルト全般を駆使して迫るG-Modelの未来とは？魔臥悪探偵団の調査はあきるまで続いていく。

※予告の内容は変更する場合があります。ご了承ください。

●12/15号掲載の「ガンフロ3部作」とは、編集部のマウント虎的に「ガンフロンティア、メタルブラック、ダイノレックス」らしいぞ。「何ぃ!?」というメッタクソな批判も地図の住所のゲーメスト編集部瓦版G混沌まで

スケルトンパズルNo.18

出題：APAPA



まずは締め切りに注目ぅ〜。1月15日の発売号がないので、今回のパズルの締め切りは12月30日ではなく、1月30日まで延ばしま〜す。でも12月30日発売号のパズルは1月15日が締め切りなので気をつけましょーね。

〔解き方〕

スケルトンパズルは、語群の名詞（ここではゲーム名）を、文字数と重なる文字とを基準に、提示された枠に収めていくパズルです。（ただし「ッ」と「ツ」や「ァ」と「ア」などは同じ文字と見なし、語群の名詞はすべて使い、上↓下、左→右の方向にのみ読みます）

そうして、すべての枠が埋まったら、二重枠内の文字を並べ替えてゲーム名を作ってください。二重枠内の文字はすべて使います。

解答がでたら、官製葉書の裏に書き込んで、表に住所、氏名、年齢、性別を記入のうえ、1月30日必着で、〒101 東京都千代田区神田神保町1-26(株)新声社 ゲーメスト編集部『スケルトンNo.18』係あてに送ってください。

正解者の中から、月白風清（げっぱくふうせい）の似合う5名を選んで「豪華な粗品」を贈呈しましょう。難易度アンケートもの解答は、上からベリーハード、ハード、ノーマル、イージー、ベリーイージーの5段階で回答を。

ハガキのイラストは、当選落選には関係ないので、臆さずにハガキをちょうだいな。では、食われないように解くべし!!

〔ゲーム名リスト〕

- アクアジェット
- アルペンスキー
- アレスノツバサ
- イーディーエフ
- イエローキャブ
- クイズシアター
- ゲッカノケンシ
- コブラコマンド
- サイバータンク
- サイバーボッツ
- ジャイロダイン
- スタートレック
- パズルボブル2
- パズルボブル3
- フロントライン
- メタルブラック
- レイブレーサー
- ワクワクセブン
- コイノホットロック
- サイキックフォース
- サイバーサイクルズ
- ジュラシックパーク
- バニラシンドローム
- バブルシンフォニー

当選者発表

『スケルトンNo.17』の正解者難易度アンケートはVH2%、H7%、N21%、E41%、VE28%、無解答1%と、イージー中心の結果。前回よりも、やや難しくなったということでしょうか。とっつきがやや難しいけど、形優先で作ってたりするんで、いくつかゲーム名が入ると、どんどん埋まっていくのだ。

さて、キャラ当てクイズの正解は、電車でGO!のマスコットガール、電車マニアかど〜かは知らないけど、名前は『鉄っちゃん』とのこと。そのまんまやんけ〜、と突っ込みたくなる名前ですな。さすがに知ってる人は、いつもほどはいかなかったみたいナリね。

当選者

PN 狩谷亮平君（神奈川県）
今井直美さん（埼玉県）
五十嵐悠君（山梨県）
PN S・Yさん（愛知県）
森崎大策君（大阪府）

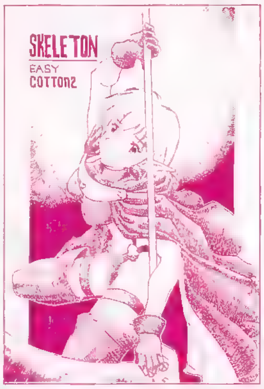
以上5名。おめでと〜ってわけで、お返事コーナーに突入〜♪

福岡正紀君、ペンネームはハガキの表、差出人氏名の横に書いてください。MK-Ⅲ君、僕もコットンの声はTARAKOさんの印象があるなぁ……今はみかんのCM。春姉さん、いちおーアーケード優先ね。暴暴人君、スケルトンの問題は、確かに見た目も完成度のうちだけど、対称形になるのはそのためだけではなかったりします。三国ゆうきさん、犬も猫も好きだよ。ますのすし君、格ゲーのヒット段数のインフレは、確かに考えるべき問題だと思う。なぜそうなったか、何のためで、どうなるのが理想なのか。いずみ凪さん、原稿には10月って書いてあるし、校正でも8月から10月に直したんだよぉ。ってとこで今回はこれまで。それではまた次回のこのコーナーでお会いいたしましょ〜!!

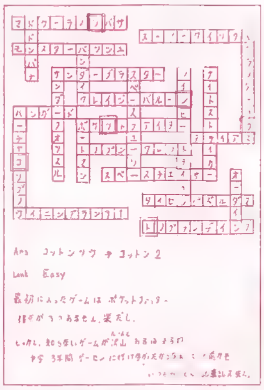
今月の残念賞



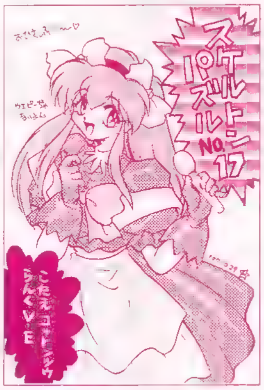
PN 武術師さすけさん（福岡県）㊣
今回のM改ハガキそのにい。まほーでもかけたんだろか。なでなで。



PN Mr. Mt君（神奈川県）㊣
今回のキャラ当てクイズその2。ポイントはやはりしゃれこーべ。



PN 水谷竜一君（群馬県）㊣
で、正解パターンはこうだっ。知らないゲームがた〜んとあ〜る?



PN 無限大君（兵庫県）㊤
今回のキャラ当てクイズその1はこれ。カラーでないのが残念。



PN リウ吉さん（神奈川県）㊣
今回のM改そのいち。性格も改造されてるような〜。いじめる?

●このコーナーでは、通販初心者用のあて名シール用シール入り『通販申込マニュアル』を通販しています。「どうやって通販を申し込んだらいいのか分かんない」という人は、封筒に80円切手2枚入れて「〒101 東京都千代田区神田神保町1-26 ㈱新声社ゲーメスト編集部『DOHJIN誌通販申込マニュアル』係」に送ってください。ただし封筒裏に差出人（つまり君）の住所、氏名を絶対に書き忘れないでね。

通販で本を買う人へ★

●このコーナーに掲載された同人誌の通販申し込みをする場合、指定による定額小為替や切手のほかに、売り切れ時返信用の80円切手、手紙、あて名カード（シール）を必ず同封してください。電話厳禁！

DOHJIN CORNER

選評：APAPA

さて、いよいよ年末恒例行事でビッグサイトに出動する予定を入れている人も多いと思う。何はともあれ、まず体調に気をつけて、マナーを守って行動しましょう。一つ列に並ぶのをあきらめて、新たなお気に入りサークルを探しに歩いてみるのもいいゾ。惰性で買わないようにしましょ。

投稿規定

☆伝言板、同人誌共に、非常時連絡用の住所、氏名、電話番号、年齢、性別を、掲載しませんので必ず付記してください。ない場合は書類不備で没にします。どちらあての物も、1月30日発売号締め切りは12月20日、2月15日発売号締め切りは1月5日必着です。

☆伝言板には会員募集、イベント情報などをハガキで。『□月△日発売号までに掲載希望』と掲載面の裏側に、必ず連絡先とともに記入してください。

☆同人誌は、必ず次に記す事項を書いた物を同封して本を送ってください。不備のものは、選考対象になりません。

①本のタイトル、判型、頁数。
②発行団体名と通販申込先。
③通販での値段（本の代金＆送料）および送金方法。
④掲載希望号を左記の書式で。（「2月15日発売号までに」）
⑤通販申込を受け付ける期間。（例「売り切れるまで」）
⑥本のセールスポイント等の読者への一言（37文字以内）。

同人誌紹介

値段は送料込みです

多重種



孤独な魂発行B5判オフ44頁表紙カラー。600円の無記名小為替＋270円切手で。

「かわいー♡ブラドってのがゆるせる方へ…ギャグ本です」

表紙のメンバー＋ウォン出演。見てのとおりの獣ブラド本。人格交代もアリ。ノーマルブラドが犬なら、変身ブラドはなんでしょ～。ペン線が粗いが、かわいさで買える。

（〒811 福岡県福岡市東区奈多2丁目1-6 田中愛美Ⓐ）

ハヤテ

chokobo輸出国機構発行A5判オフ44頁表紙カラー。400円の無記名小為替＋270円切手で。



「いぶきとたぬき（ここがミソ）がお好きな方へ」

いぶきとユン＆ヤンがメインのたぬき本。ペン線はおせじにも綺麗と言えず、全般的に雑に見える（白状・迫状、体勢→体制などの間違いもその印象に輪をかける）が、キャラは性格付けされていて、話を描く姿勢もよく、読める。

（〒030 青森県青森市花園1-13-18 工藤方 G係）

セントライト



Free Orbit発行B5判52頁オフ表紙カラー。600円の無記名小為替＋240円切手にて。

「やおいなんですが、いろんな方に読んでほしいです」

庵という特別な人間を彼氏にした女性を描く、庵×京本。オリジナル設定を導入している以上、オフィシャル設定部分も説明しなければ漫画の完成度が下がる。が、もっと読みたくなるものが描けている。

（〒185 東京都国分寺市光町1-34-1 サニーサイド国立Ⅱ201 豊田年子）

とにかく良し！

LANDS END発行B5判オフ40頁表紙カラー。800円の無記名小為替にて。



「京・庵・紅丸中心のギャグ。ちょっと甘めで京モテモテです」

ちょっと独自の味が不足気味でアップ多すぎだが、全般的なレベルの高さ、丁寧な仕上げなど、買える部分も多い。

（〒256 神奈川県小田原市酒匂4-13-6 平沢久美）

CYBER BOTS



マルチ海鮮問屋発行B5判オフ28頁表紙カラー。500円の無記名小為替＋190円切手にて。

「ただサンタナが描きたいがためのマイナーボッツ本です」

ゲーム後の世界。ふと寂しさを覚えたサンタナの一日を描く。しかし今の彼のまわりには、バオ＆マオ、アリエータ、マリーまでもがいるのだ。絵はまだまだ汚いのだが温かく、サンタナ好きな人は買って損をしないだろう。

（〒361 埼玉県行田市小針2800-3 進藤美穂）

Ebola

酸欠金魚発行A5判オフ76頁。500円の無記名小為替＋270円切手＋20円切手で。

「死体だらけの本です」

レイストームを下敷きにした、脳直結機械からみのSF小説。人は不幸の海を、幸せを求めて泳ぎつづけるのか。短い章構成は悪くない。

（〒030 青森県青森市小柳朽葉39-42 照井陽子）

SUPER COOL LOVERS

ROUTE S.S.発行A5判オフ48頁表紙2色。500円の無記名小為替＋210円切手にて。

「ラスブロ黒沢×優作本。オトナの女性向け」

シブい黒沢と、危険な空気を持った優作少年とのオトナの関係を描いた小説メイン本。

（〒020-91 岩手県盛岡中央郵便局私書箱86号レゾネ内R係）

WILD WORLD パンフレット

ラジコン発行A5判オフ32頁表紙2色。200円の無記名小為替＋190円切手にて。

「ソウルエッジのオンリー即売会パンフレット」

38サークルの情報掲載。

（〒236 神奈川県横浜市金沢区富岡東4-8-11 林洋子）

アトリエにゴスペル



サーガサクリア発行B5判オフ24頁表紙カラー。400円の無記名小為替＋190円切手にて。

「マリーのアトリエギャグ4コマ本です。エッチは無し」

自己中心的性格のマリーが特徴で多くのキャラが登場。

（〒136 東京都江東区東砂3-2-16 三浦遊馬）

AJ SYNDROME



AJアリーナ発行B5判70頁表紙2色。900円の無記名小為替＋240円切手で。

「VF晶×ジャッキー漫画・小説半分ずつです。一応18禁」

かなりラブラブな晶×ジャッキー本。二人の顔の描き分けが足りないが、丁寧な仕上げはよい。18歳未満購入禁止。

（〒272 千葉県市川市市川南4-2-3 ヴィラ市川A102 富田美千子）

G/G 5



天使館発行B5判オフ76頁表紙カラー。1300円の無記名小為替にて。

「執筆者は風雅うつら、PROJECT-4、石田友郎、杜村まいの4名」

FⅦ、ストⅢ、ヴァンパイアセイヴァー、バーチャキッズなど。女性キャラの性格付けの甘さが、台詞の不自然さに出ていて惜しい。H本としてのレベルは高位置安定。18禁。

（〒464 名古屋市千種区今池2-26-20 名古屋今池郵便局留 TSK）

伝言板

●掲載されたサークルおよび個人に手紙を出して、1カ月以上も返事がない場合、郵便事故などが考えられますので、再度手紙を出すことをお薦めします。ミュージックテープ、フィギュアなどの販売広告については、著作権の関係上、掲載できない場合がありますので、内容にご注意ください。またハガキの端は印刷に出ないので、端5ミリ以内に住所などが書いてあるハガキや、小さすぎる字で書かれたものは、掲載できません。

サイキックフォース便せん有り!!

B5、オフ、グラデ刷、12枚入
全キャラいます！サイキッカーの方々お1つどうですか？
1set 100円小為替+190円切手…と宛名シール同封で↓マデ。
〒921 石川県金沢市
白菊町5の20
谷口様方みーたん

YUN&YANG

只今©紅・青・玉はユン&ヤン中心で本・便せんetc 多種出してます。興味持たれた方おりましたら、¥80切手同封でお問い合わせ下さい。
ペーパー送ります
〒650 神戸市中央区山本通4-3-3 髙橋方「紅・青・玉」までに

会員様大募集!

まだ新設サークルです。

■ゲームサークル「たまご革命」では常時会員様を募集しております。ライトな者から寝ずゲー当たり前なディープな貴方まで（もちろんアーケード有です）老若男女問いません！まずは80円切手を同封の上（リターンアドレスもお忘れなく）下記まで。

765
香川県善通寺市大麻町888の1
楠見真由子

鉄拳2、3便せんあります!

送料のみで差し上げます。
1. 鉄拳2のキャラ全員
2. 鉄拳3のキャラ8人
の2種で1セット。
1セット→190円切手、
2〜3セット→270円切手。
送料分の切手と、できればあて名シール同封で。
同人GOODS、ペーパー同封OK!!
〒069 江別市大麻宮町4の11の301
山内香織

BATTLE TOUR 3.
GAME ONLY EVENT

日時▷1998年3月29日（日）
11：00〜15：00
会場▷プラニスホール（そごう11階）

■直接・委託参加を募集しております。詳しくは80円切手を同封の上、下記までお問い合わせ下さい。
■当日、非売ゲームグッズの抽選会があります！
■コスプレ・写真撮影は登録制となっております。

申し込み〆切は2/8必着分です。お気を付け下さい。

063（新〒063-0870）
札幌市西区八軒10条東2丁目1-14
エイトシティ203号
名原小織（様）方 「B・T」係

REVERIE〜夢想〜

超ヨロズ！18禁OK!!（やおい不可）何でも有り！のサークル「REVERIE〜夢想〜」では常時会員様ボシュウ中!!
3ヶ月に1回、会報発行（オフ）で送料込¥500。GOODs等も作ります。
エロOK！でヤル気のある方、男女問いません。くわしい事は80円切手同封で。案内書送ります。
〒001 札幌市北区北26条西5〜1〜2 フラット北26条202号 水嶋方 木村

会員制サークル レトルトQ

会員SAMA大ぼしゅうーです一♪
このサークルはよろずですゲームにアニメアニメ・マンガオリジナルなんでもOKのサークルです。
すきなことしましょうね〜♡
80円切手同封してくださいね♡
〒641-0031 和歌山県和歌山市西小二里3丁目3-33
大野方様「G」係まで

藤森ナッツ、便箋作りました。

〒321-36 芳賀郡茂木町逆川郵便局留 藤森ナッツ
■ほしい方は80円切手&宛名シール同封で左記まで！詳しいコト書いたかわら版（笑）さしあげます♡

風林火山・弐

サークル募集中!!1/12まで

1998年2月15日（日）11:00〜18:00
《カプコン系同人誌即売会・ストリートファイターシリーズイベント》
藤沢産業センター・6F

ストシリーズONLYイベント第2回目の開催です。
即売会の他にシリーズのフリープレイやアイテムの展示、映画などの上映会、コスプレ撮影会などなどアトラクションたくさん。
1年に1度のおまつりにいらしゃって下さいな。
問い合わせは80円切手・あて名カード同封にて
〒400-05 山梨県南巨摩郡増穂町長沢22 辰田貴子まで。

会員様募集!!

「BLACK†DRUG」はイラストサークルです。
イラスト中心の会誌と
ゲーム・アニメ・漫画・芸能
何でもアリの会報、その他
会員奨励企画くわだて中!!（笑）
ペーパー要求はこちらまで♥
（80円切手同封♡）
〒989-24 宮城県岩沼市
桜三丁目8-7-102
石原方
「BLACK†DRUG」

気がつけば12月

DISC BOX

AZEL PANZER DRAGOON RPG



12月17日発売

マーベラス エンターテイメント
CD：MJCA-00009
価格：￥2625（税込）

来年の1月に発売されるセガサターン用ソフト「AZELパンツァードラグーンRPG」のオリジナルVGM集が12月17日に発売される！この先行発売のCDの初回プレス完全限定は、な、なんとセガサターンお試し体験CD-ROMも付く2枚組となっている！さらにこのCDが発売され、ゲームが発売された後には、なんとフルコンプリートアルバム（2月4日発売）も準備されているぞ！要注目の一品。

クールボーダーズ2 オリジナルサウンドトラック



12月17日発売

ワンダースピリッツ
CD：WSCA-00008
価格：￥2548（税込）

スノーボードを題材にしたゲームとして前作が50万本を突破した「クールボーダーズ」の第2弾「クールボーダーズ2」のBGMを集めたCDが発売される。ゲーム中に流れるBGMをすべて収録しているのはもちろんだが、これに加えてボイス、サウンドエフェクトをMIXしたボーナストラックがついているのがポイント！なお応募特典として「クールボーダーズ2」のオリジナルスプーンがあるぞ！

ブラッディロア アーケードサウンドトラック



12月17日発売

ワンダースピリッツ
CD：WSCA-00007
価格：￥2548（税込）

今年の夏に登場したライジングが作った対戦格闘ゲーム「ブラッディロア」のBGM集が発売される。今作品は、11月にプレイステーションでも発売されているので、ゲームセンター以外でもプレイが可能になったわけだが、そんなゲームのBGMを余すことなく収録している。そのサウンドを支えるのは強力な作家陣！魔法大作戦の本山氏、疾風魔法大作戦の崎元氏、岩田氏等が参加しているぞ！

今号の新譜情報



今回はエンボス。

ずるずる

道具を使うスポーツってその道具を選び間違えると全く意味を成さない。例えばスキーでは、初級者なのに上級者モデルの板を買ったり…。技術もない人がそんなもの使ったら逆に板の性能に負けて大ケガするなんてことも…。だから選ぶ際にはかなり気にする。人の板を選んであげるときは特にね！何より大切なのは感覚だからねえ。

TOP10 11/1～11/15㋖屋東京店集計分

	順位	前回	ポイント	タイトル	発売元	商品番号	価格
CD BEST10	1	—	150	K.O.F'97 宿命編ドラマCD	PC	PCCB-286	￥2427
	2	—	100	藤崎詩織 Memories	KR	KICA-7812	￥2913
	3	—	98	EVANGERION refrain	KR	KICA-378	￥2913
	4	—	80	プロップサイクル	WS	WSCAX-10004	￥2718
	4	2	80	センチメンタルグラフィティ あの日のままの君でいて…	NA	NACM-1001	￥2500
	6	—	75	虹野沙希 OVER THE RAINBOW	KR	KICA-7795	￥2913
	7	—	60	月刊ときめきメモリアル No.16	KR	KICA-7773	￥2136
	8	—	45	DARIUS	PC	PCCB-93	￥1500
	8	—	45	DARIUS外伝 THE LAST KISS	TA	ZTTL-13	￥2429
	8	1	45	ZUNTATAライブ '97	TA	ZTTL-16	￥2429
ビデオ BEST10	1	—	250	ヴァンパイアセイヴァー	SS	GV-40	￥6500
	2	2	100	鉄拳3 Act.1	SS	GV-37	￥5800
	3	—	80	餓狼伝説3	SS	GV-18	￥4800
	3	—	80	バトルガレッガVT	SS	GV-27	￥5800
	5	—	75	X-MEMvsストリートファイター	SS	GV-31	￥5800
	6	4	65	ストリートファイターⅢ	SS	GV-36	￥4800
	7	1	60	鉄拳3 Act.2	SS	GV-38	￥5800
	8	—	35	バーチャファイター COSTOMO CLIP	TC	THC-16661	￥4800
	8	9	35	バーチャファイター3 ジェフリー	CO	COVC-4885	￥2800
	10	—	30	サムライスピリッツ天草降臨	PC	PCVP-12056	￥4800

PC:ポニーキャニオン KR:キングレコード VE:ビクターエンタテインメント
SS:新声社 TE:東芝EMI RE:メディアレモラス TA:タイトー
CR:コロムビアレコード BM:BMGビクター NA:NECアベニュー
WS:ワンダースピリッツ ME:マーベラスエンターテイメント

CD&ビデオ トップ10

CD編

おわーっと残っているタイトルが2つのみ！一気に入れ替わったわけだが、その中でトップになったのは旬のKOF'97！さすがといったところ。2位にまだまだいける？ときメモの藤崎詩織もの！プロップサイクルの4位はちょっとうれしいところ！

ビデオ編

ずっと1位、2位をキープしてきた鉄拳3がついに落ちた！それを打ち破ったのはセイヴァー！だった！

相変わらずバトルガレッガが元気だが、近々怒首領蜂がデータに入るだろうから、さらにヒートアップすること間違いなしだろう！

超目玉！ 今号の新譜情報番外編

「鈴木裕」プロデュース「セガ体感ゲーム」シリーズの第3弾「アフターバーナーⅡ」が発売される（12月17日発売、価格は2310円也！）。

大昔にオリジナルVGM集が発売されているのだが、オリジナルのものを少し加工してあったため、ややボルテージの下がる部分があったが、今回はバッチリ収録されている点がグッド！

まだ聴いたことのない人！これを聴かずに死ねないよ！



「AFTER BURNER Ⅱ」
MJCAX-00007
マーベラスエンターテイメント

さてSNKの看板ゲームである「ザ・キング・オブ・ファイターズ97」の攻略ビデオがいよいよ発売！

発売から少し経つため、今回は紹介的な部分を減らして攻略にす～ぐ役に立つ対戦用連続技を中心に収録しているのがポイント！

さらに高度になるテクニックもこのビデオで学習すればもう大丈夫！あとは実践するのみ！さあ、君もこれを買って強くなろう！



「ザ・キング・オブ・ファイターズ97」
SS-40
新声社

佐竹雅昭のいま、熱くなれ!!コーナー

天使万歳ふたたび SPECIAL

第80回

97年、激動の1年間を振り返ってもらうべく、佐竹選手に2号連続で独占インタビュー！まずは前編

今年1年は、来年への大きなステップ。来年こそが勝負の年になると思います！

インタビュー：こーじ
（97.11.27　編集部にて収録）

激動の97年を振り返って

—昨年10月の復帰戦を皮切りに、今年は年間を通して、精力的に活動なされたかと思うんですが、振り返ってみていかがでしょうか?

佐竹　そうですね。3月の横浜アリーナのマイク・ベルナルド戦から、11月の東京ドームのアンディ・フグ戦まで、年間7試合ですか…。まぁ、こないだのドームではああいう結果に終わってしまいましたけど、1年を振り返れば、今年は結構、納得のいく1年でした。

—どうしても佐竹選手ぐらいになると、一戦一戦にかかる期待が大きいだけに、ファンやマスコミとかのプレッシャーも強くのしかかってきたかと思うんですが。

佐竹　まぁ、そういうのは仕方のないことです。勝てば官軍ですけど、負けたら負けたで、言い訳はできない厳しい世界ですからね。

でも、今年1年は、次の年へつなげていくための大きなステップと考えていたんで、そういう意味では満足しています。だから、来年こそが勝負の年になると思いますよ。

何よりも精神力が大事だと…

—では順を追って各試合を振り返っていただきたいのですが、まずは3月のマイク・ベルナルド戦から。残念ながら試合には負けてしまいましたけど、玉砕覚悟の前向きな姿勢が感動を呼んだ素晴らしい試合でしたが…。

佐竹　復帰第1戦のアンディ戦で、新聞やマスコミに「積極性に欠けた試合…」とかさんざん書かれたんで、この試合はとにかくガンガン前へいったれ！って感じでした。

ベルナルド選手のパンチをくらって倒されても、あきらめずに立ち上がってくる佐竹選手の姿は、さすがに胸にこみあげるものがありました。観客の声援とかは、リングにまで届いていましたか?

佐竹　あの〜、ベルナルドのパンチをたくさんもらっちゃったんで、自分は試合中の記憶があまりないんですが（笑）、でも後ろ回し蹴りがキレイにヒットしたのはよく覚えてます。

—このベルナルド戦で、ようやく復活の兆しが見えてきたかと思うんですが…。

佐竹　そうですね。負けても悔いのないような試合ができましたし、とにかく勝つためには、何よりも精神力が大事なんだと、改めて気づかされましたね。



誌面に載せられないような危険な話も飛び出して、思わず苦笑。

一からの出直し 改めて国内最強を誇示

—その後、アンディ選手の故郷であるスイスで、カクト・ウォーカー選手と対戦。復帰3戦目にして、ようやく判定勝ちを収めました。

佐竹　とにかく早く勝ちたかったんで、結果を残せてホッとしましたね。

—さらに、ドームツアーの最初となる、7月の名古屋ドームにおいては、日本人選手のみによるオープン・トーナメント「K—1 ジャパングランプリ'97」に1回戦から参戦しました。優勝者にはK—1グランプリへの出場権が与えられたわけですが、佐竹選手はあえてこれに参戦しましたよね。佐竹選手ほどの人なら、無条件でK—1グランプリの出場選手に選出されたと思うのですが、なぜあえてこのトーナメントに参戦なされたのでしょうか?

佐竹　そうですね。一からの出直しという意味もありますし、日本の若手とも対戦してみたかったというのもありました。少しずつ日本のレベルも高くなってきたなぁとは思います。

—とにかく3試合連続KO勝ちということで、改めて国内最強であることを印象づけられましたね。

佐竹　自分はいつも外国人選手とばっかり当たってるからいろいろ言われてしまうんだけど、あのトーナメントで「日本では一番強いんだぞ！」と実力でアピールできて、よかったです。

（次号、後編に続く）



とにかくデカい！あまりの迫力に、編集部も騒然となりました。

佐竹雅昭選手 97年　激闘の軌跡

●vsマイク・ベルナルド
（1R　TKO負け）
※「K-1 KINGS '97」3.16 in 横浜アリーナ

●vsカクト・ウォーカー
（5R　判定勝ち）
※「K-1 FIGHT NIGHT '97」
6.9 in スイス・チューリッヒ ハレンスタジアン

●K-1 JAPAN グランプリ '97 優勝
（日本人のみによる、8人参加のトーナメント戦を3回勝ち抜き、優勝）
※「K-1 DREAM '97」7.20 in 名古屋ドーム

●vsジャン・リビエール
（再延長の末、判定勝ち）
※「K-1 グランプリ '97 開幕戦」9.7 in 大阪ドーム

●vsアンディ・フグ
（1R　KO負け）
※「K-1 グランプリ '97 2回戦」11.9 in 東京ドーム

戦績　5勝2敗

次回予告！ インタビュー後編では、先日のK−1グランプリ'97について激白。来年の佐竹選手の動向にも迫ってみたぞ！お楽しみに！



12月になったね。寒いけど、みんなは元気？

ぬな？！熱愛発覚なーんてね。お友だちのまきちゃんとのツーショットで

☆クリスマス・カードをあなたに…☆

やぎたんからあなたへ、すてきなクリスマス・カードを届けたい…。
あなたからやぎたんへのクリスマスメッセージと、あなたの宛名シール（住所、氏名を明記したセンチ×　センチのもの。裏に両面テープが貼ってあるとベター）を同封して、封筒にて以下の宛先に送ってください。締め切りは12月25日必着です。

●宛　　先●
〒101　東京都千代田区神田神保町1-26
（株）新声社「メリー・クリスマス！やぎたん」係

12月といえばクリスマス、だよネ。みんなはクリスマスって、どう過ごしてますか？
彼や彼女と過ごすの？それともいつもと変わらない？
私はクリスマスって、何だかドキドキするよ。
街にはネオンがピカピカ輝いてて、いつもと違うことが起こりそうで、何だかその日一日がすごく特別な日のような気がして、つい街へ繰り出しちゃうの。私が通っていた中学校、高校が、ミッションスクールだったせいもあるのかなァ。別に私はクリスチャンじゃないよ。私の学校ではクリスマス礼拝というのがあって、私は演劇部だったので毎年劇をやっていたの。部員が少なくて大変だったけど、楽しかったよ。男の子役ばかりやっていたけどネ。
私がクリスマスを忘れられない日だと思ったのは、高三のとき、クリスマス礼拝で「ハレルヤ」を歌ったからだと思う。歌い終わったあと、高三のみんなは最後のクリスマス礼拝に涙が止まらないみたいだった。私はというと、いじっぱりだったからネ。泣くのをぐっとガマンしていたの。だけどネ、演劇部の後輩が舞台のそでから出てきて、「八木田先輩」って抱きついてきたとき、涙があふれて止まらなかった。「もうこの舞台で演じることはない」という寂しさと、「終わったんだな」という安堵感が、どっと心にあふれてきたから…。なんだか素敵でしょ。
私にとってのクリスマスは、とても心がやさしくなれる日。あなたにとってのクリスマスは、あたたかな日ですか？

今月の遊夜（ユキヤ）クン



小森まなみの素敵にLove for You

ゲーメストプリゼンツ

放送局はご覧のとおり！文化放送をキーステーションに、北は北海道から南は九州まで、全国規模で聴くことができます！

放送局&放送時間

（東京）文化放送・QR　毎週金曜26：00～26：30
（大阪）朝日放送・ABC　毎週金曜25：10～25：40
（名古屋）東海ラジオ・SF　毎週金曜23：30～24：00
（博多）九州朝日放送・KBC　毎週金曜24：00～24：30
（札幌）STVラジオ　毎週日曜23：30～24：00
（仙台）東北放送・TBC　毎週金曜23：00～23：30
※（山形）山形放送　毎週木曜23：00～23：30
（福井）福井放送　毎週火曜23：00～23：30
※山形放送、福井放送は他の6局とはCMが異なります

ハガキの宛先は
〒101　東京都千代田区神田神保町1-26
「小森まなみの素敵にLove For You」係まで

CAPCOM 岡本吉起(おかもとよしき)の福 まるふくコーナー



←写真左／30代にして、すでに王者の風格を漂わせている岡本。なんの王者かは、コドモには教えられない。

今号のお題「第一次 岡本吉起アンドロメダ計画」

Profile
岡本吉起（おかもとよしき）／株式会社カプコンの開発本部長、常務取締役。同社のアーケードとコンシューマ、両方の開発を統括する重要人物。どうして借金を作ったのかは、カミさんにさえ内緒。昭和36年6月10日、愛媛県南宇和郡一本松町に生まれる。この町はさびしいぞォー。

火星に自走式の探査車が送られたりしてもあんまり話題にならない昨今、皆さんいかがお過ごしでしょうか。だってねえ、いまさら火星じゃねえ。タコみたいな宇宙人でも見つかったんならともかく、何億年も前にバクテリアがいたかどーかなんて、どーでもいいじゃないですか、われわれフツーのニンゲンには。

そんな夢のない年の瀬に、わたしがドドンと大風呂敷を広げてみせましょう。名づけて、「第一次 岡本吉起アンドロメダ計画」！ ヒュ～、パチパチパチ！

具体的にどういうことかと申しますとですね、この岡本吉起が、1000万円貯金するって大事業なんですよ。ちなみに、現在わたしの貯金は300万。サミシイったらありゃしない。学生さんとかじゃピンと来ない数字かもしれませんが、年下の部下でも、もっと貯めてるヤツはいっぱいいます。

いや、こんなことになったのは、わたしのビジネスの師匠が「年収2000万になるまでは、貯金なんかするな！全部投資と思って、遊びや勉強に使え！」と言ってるのを真に受けて、セッセと遊びまくったせいですわ。で、その目標の年収2000万に届いたあとも、遊びグセが抜けなくって、欲しいモノは増える一方。貯金もせずにクルマや時計や自転車や靴やオモチャなんかをガバガバ買ってると、さすがにちょっとは不安になって、身近な連中に聞いたりしたんですよ、「おまえ、貯金してるか」って。そしたらみんな、口をそろえて「いや、全然」なんて言うもんだから、仲間がいると思って安心しちゃいましてね。気がついたら取り残されてたワケです。こいつらの「全然」ってのは、学生が試験前に「全然勉強してなーい」って言うのと同じでしたね。くっそー、裏切り者ども！

さて、この「第一次アンドロメダ計画」発動にあたって一番問題なのは、1000万円のカネをどーやって集めるか、ってコトです。物欲を捨てて地味に暮らす、ってのは却下。欲はわたしのエネルギー源ですからね。それにエグゼクティブたるもの、つねに充電を怠っちゃいけません。斬新なゲームで大当たりを出して大儲け…ってのも、言ってる分にゃ気持ちいいですが、いつまでかかるかわかりません。やっぱりもっと、ぬれ手に粟（アワ）でウハウハなヤツじゃないと。

てなわけで、「宗教法人アンドロメダ教」を設立することにします。一口5000円のお布施で、誰でも信者になれるって設定でね。ただし、ひとり二口以上から。いやー、宗教はいいっすよ。元手はかかんないし、税金も優遇されるし。これなら信者が700人集まれば、いまの貯金と合わせて確実に1000万は超えますから、楽勝っす。第一次計画完遂の暁には「アンドロメダ桜」の記念植樹をやりましょう。第二次計画では、信者にDOS/Vパソコンショップとかで稼がせて、参院選にも出ましょうか…なあんて、ウソですよ。でも1000万円貯めたいのはホント。

でなんでこの計画の名前が「アンドロメダ」かというと、人類がアンドロメダ星雲に行く前に貯まったらいいなあ、っていう、わたしの気持ちが込められてるんですわ。でも、マジで1000万貯めても、借金が1億3500万ばかしあるんですが。

さてプレゼントですが、やっぱおカネをあげましょう。まずはアメリカの、割と珍しい1ドルコインを、2個組で1名様に。ケースにはわたしのサインも入れます。それから、ボロボロになったブラジルのお札を、25枚一組でまた1名様に。ゼニよりゲームってマニアのためには、『バイオハザード2』のメイキングビデオを、3名様に。これもケースにわたしがサインしました。でもって、新声社刊『ヴァイパイアセイヴァー4コマ決定版』と『さくらがんばる！』第3巻の単行本に、それぞれ西村キヌ、BENGUS、そしてわたしがサインしたものを、各1名様に差し上げましょう。ご意見ご感想といっしょに、以下の宛先まで、よろしく～。このページのプレゼント、狙い目っすよ、応募少ないから（苦笑）。

福 YOSHIKI OKAMOTO PRESENTS



★プレゼントの宛先
〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26
新声社 ゲーメスト編集部「岡本吉起のまるふくコーナー1/15号プレゼント○○○欲しいよ～」係 まで
※ご希望の賞品名をご記入ください。
応募の締め切りは、1月15日消印有効です。

田渕健康　k・tabuti

第4回

NAMENNAYO 猛者♥通信 A DAREDEVIL

今回の猛者通信は、定期的に行われているゲーメスト杯ゲーム大会の舞台裏を中紹介。普段は表に出ないスタッフの悲喜こもごもを見てやって下さいな。これを読めば君もゲーム大会を開催できる!?ってベタなリードだなあ。

ゲーメスト杯が決定するまで

これまでにゲーメストが主催した全国大会は、先日行われた「ヴァンパイアセイヴァー大会」を含めると、全部で16回も行われたわけである。

ゲーメスト杯を開催する時には、まず何のゲームで大会を開くかを決定しなくてはならない。

大会ゲームは「プレイヤー人気（街中での評判、ゲーメスト読者の反応、大会開催の要望）」「ゲームの完成度の高さ（バランス、奥の深さ、対戦ゲームとしての駆け引きが成立しているか）」などを考慮に入れて検討される。

今回開催されたセイヴァー大会は、ゲーム発売直後（5月頭）あたりから、「大会を開きたいねぇ」なる話が編集部内でもちあがり、6月に行われた「ストⅢ全国大会」を過ぎた頃から、実際に開催に向けて動き出した。

いざ大会開催が決定すると、今度は開催時期などをメーカーの方などと打ち合わせなければならない。街中の対戦状況や、ライターたちの意見を交えつつ、開催時期を決定する。

セイヴァー大会の場合は、「全国予選を開きたい」との意向から、予戦～本戦と、ある程度まとまった日数を必要とした。このことに加え「プレイヤーやり込み日数（編集部予想）」を考慮して、大会開催日は「11月2日」と大決定した。



今回モデルにしたのはセイヴァー大会。前回のハンター大会の盛り上がりから、今大会も多数の読者からのリクエストがあった。

このプレイヤーの「やり込み度」というのが、編集部でも頭を悩ませている要素で、毎回開催時期を左右する重要なファクターとなっている。

開催時期が早すぎても、大会の試合レベルが懸念されるし、遅すぎてもプレイヤーたちが飽きちゃってる場合があるからね。

やはり、ほどよく熟して、キャラの使い方も煮詰まってきたかな?といった頃合いに大会を開くのが、一番盛り上がるんだな、これが。

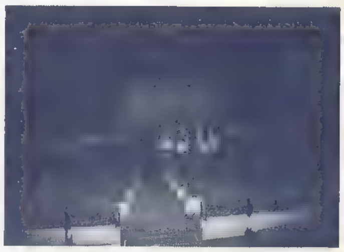
地獄の仕込みが俺を呼ぶ

いざ開催が決定して、メーカーの承諾も頂いた！次は本誌告知！誌面に大会開催の旨を載せて、プレイヤーに大会参加を呼びかけるのだ。

ゲームが盛り上がっている時期に本誌上で告知して、大会までプレイヤーの興味関心を引っ張るというのが我々の隠された目論みであるのは秘密だぞ。

この時点で開催日、会場、参加人数などがすでに決定しているのだが、毎回苦労するのは会場の確保。

最近は浜松町にある「ニューピアホール（キャパ千人）」での開催が多いのだが、大会の内容に応じて会場も変えなくてはいけないし、開催日っちゅうのがいつもいつも連休などに設定されるので、そうそう簡単に会場確保が成功するわけではないのだ。



これが浜松町ニューピアホール。客席アリ照明効果アリの豪華会場。

結果、会場担当は血ヘドを吐きながら東京中を駆けずり回ることになるのは因果律の輪の中である。

次にやらなければならないのが、大会当日の綿密なスケジュール立て。ザルのような誤植を出す新声社の辞書に「綿密」という言葉があるのか?と疑問に思われるかもしれないが、ソレはソレ、コレはコレってな塩梅で（一事が万事?なすかそれ）、不思議なことに毎回なんとかなっちゃうんだね。

大会当日のスケジュールに加え、毎回難儀するのは「大会のルール」や「当日のイベント」。

大会のルールは、円滑かつ快適に試合が進むように、編集部のライターたちが何度もシミュレーションを重ねて決定する。大会当日は、自分たちが設定した大会ルールに不備は無かったか、ライターたちは冷や冷やしながら試合の成り行きを見守っているのである。

ちなみに、大会の掟である人間ルールブック「審判長」はゲーム担当ライターの頭が務める事が多い。セイヴァーの時はN・Oさんでした。

大会のイベント内容はゲームに則したものや、大会の主旨に添ったものを核にして検討される。毎回企画会議では「カラオケ大会」とか「千人バトルロイヤル」とか見当違いの間抜けた発言が出るのだが、鉄血編集長石井ぜんじの地獄の修正が火を吹きつつ、打ちあわせ会議はつつがなく進行していくのであった。



大会役員（別名ゼーレ）による打ちあわせ。本誌進行との板挟みに悩みつつコトは進んでいく。

嵐の会場設営

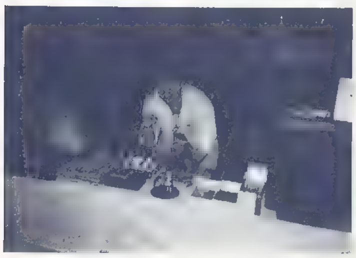
そしていよいよ大会前日！会場設営の日がやって来る。この日は新声社社員、ライター総出でフガフガと設営が行われる。

なにぶん、素人揃いで手際の良さもあったものではないが、その代わりにわりかしアットホームな手作り感覚の会場が出来上がっているのではないでしょうか。

とほほ。

この日は舞台リハーサルも行われ、司会者や舞台進行が、毎回毎回寸前になって段取りの悪さに悶絶する。全ては読者の皆さまに喜んでもらうため…そんな想いに支えられつつ、リハは深夜まで続く。

ちなみに、セイヴァー大会の時はリハ、台本読みあ



大会にはもちろんゲ屋も出店!図々しく大会オリジナルグッズも販売している。



セイヴァー大会でのカプコンスタッフの皆さん。奥にはあの船水さんも鎮座おわしましているぞ。



筐体の設置やステージの設定など、新声社&メーカーさんが一丸となって会場設営が進むのだ。

わせが深夜の2時まで続いた。大会前日に何やってんだか。

舞台の演出なども、全て編集部の人間で行われる。普段はゲームをやったり文字校正しかやってない人間がいきなりイベントの運営をやるわけで、その内容はなんともアットホームな手作り感（略）。

そして当日

いよいよ大会当日。全国津々浦々から読者の皆さまが会場に集まってくる！

スタッフは早朝から会場入りし、万難を排して開会式に臨む！…と行きたい所だが、この時点で進行上の不備や、問題が続出。あまつさえ遅刻者もちらほらという、まさしくせっぱつまりッシュ状態なのはもはや大会の風物詩。

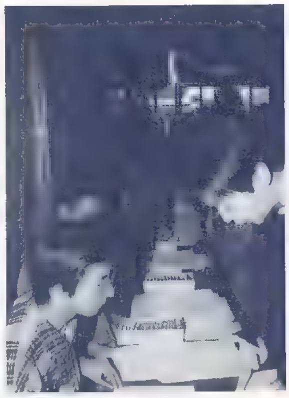
そんな修羅の沙汰の中、続々と選手、ギャラリーが入場してくる。もう後には引けない！ってゆうかもう手の施しようがないとゆーか。とにかく、やるべきことは全てやった！後は読者とのシンクロ次第だ！と、問題をすり替えつつ大会に臨むスタッフ一同。

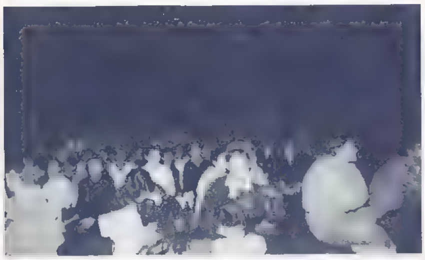
この日の主役はやっぱり読者の皆さま。選手、ギャラリー誰もが楽しんで会場を後にしてくれるようにと、毎回色々苦心しておるのです。

だから、アンケートハガキなどで「大会楽しかったです」などの一文を見ると、心癒される思いであります。

これからも様々なゲーム大会が開催されると思いますが、その都度何かしら趣向を凝らして行きたいと思いますので、皆さま参加よろしくねー。大会リクエストも可。

…待てよ、猛者通で小規模ゲーム大会を開くのもいいかもしれんな。ラグタイムショー生き残り大会とかショックトルーパーズチームバトル大会とか希望。ハガキが異様に集まったら開催できるかもな。マジキック夜露死苦！

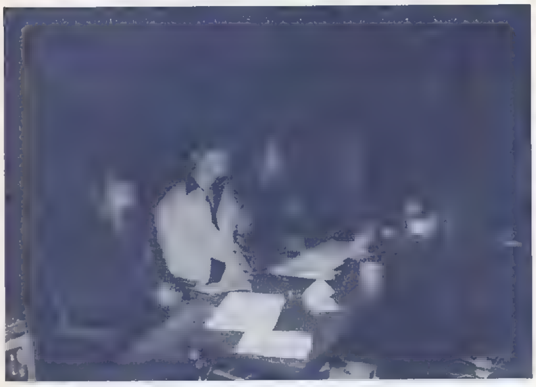

大会のブロック受付、審判を務めるのは本誌ライターズ。分からないことがあったら何でも聞くがよい。


ホールを埋め尽くす熱気！苦労して大会開催までこぎつけた甲斐があったってモンだ。


大会を仕切るドン・ケダマ。会場秘密基地より次々と指令が下る。



開場前。朝早くから大勢の読者様が来場してくれたぞ。わっはあ。


舞台ソデで実況解説するぜんじ編集長＆猿渡＆N・O。目がマジキック真剣だ。


イベント司会ズ。左からカプコンの尾島さん＆カナちゃん＆渕犬。その節は御迷惑をかけて申し訳ない。

うん、やっぱ今は『夢クレ』だよね。作画の安定度といい、あの声といい、なんつーか思わず萌え～ってかんじですぅ。「すり～」とかのタイトルコールだけでイケるって！どこへ？

PUSH 一押し

サターンユーザーは絶対参加
世界を相手にタイムアタックだ！

セガサターン版『セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ』（以下STC）ユーザーの君に『グローバルネットイベント』を紹介しよう。

さて、この作品は世界各国で発売されているわけだ。そしてその点を生かしたイベントがもうすぐ開催されるのだ。このゲームでは、クリアタイムを専用のインターネットホームページに送信し、全世界のSTCプレイヤーのランキングを見ることができるようにした「グローバル・ランキング」というシステムが存在する。そのシステムを利用したイベントというのが、12月25日に開催の『グローバルネットイベント』なのだ。

これは、期日限定で出現するモードを使用し、世界の中でランキングを競うというCOOLなイベントだ。世界同時に始まり、同時に終わるという共存感、その日しか遊べない一回性は、まさにお祭りといっていいだろう。通常のタイムアタックでは味わえないこの興奮、味わってみたいよね？







そこで、参加方法をお教えしよう。まずは、当日出現するコースをクリアする。リザルト画面、または「RECORDS」画面に表示される16桁の「パスワード」を、指定のアドレスへメール送信すれば万事OK。しばらくたってからそのホームページで「RankingBoard」をクリックすれば、自分の順位を見ることができるのだ。詳しくは、今回のコンスポで特集しているので、そちらを見てほしい。

そうそう、参加者には豪華ツーリングカーグッズなどがプレゼントされる予定だ。24時間の間で刻一刻と順位が変動する、このスリリングなイベントに君もぜひ挑戦してみよう。

ゲーム

正当なる進化!?
ちょー燃えパズルが遂にアーケードへ登場!!

さて今回のゲーメストでも紹介している『全国美少女グランプリ ファインドラブ』がついに発売になったぞ。

肝心の内容の前に、このゲームのちょっと複雑（？）な履歴を紹介してみよう。まずこのゲームの源流はパソコンソフト『全国美少女グランプリ』というシリーズである。Vol.5まで出たこのシリーズは、次にSSへ移植される。パソコン版で登場した35人の女の子がすべて登場し、アドベンチャーパートで選択した会話で決定されるパズルをクリアしていくというものであった。そして、ついにアーケードゲームへと進出してきたわけだ。

登場する女の子は、選りすぐりの10人。間違い探し・神経衰弱・パネルパズル・ジグソーパズル、とクリアすべきパズルについてはSS版と同じなのだが、アドベンチャーパートがない代わりに、パズルのスタート前に各キャラの紹介シーンが追加されているぞ。そして、アーケードだけのフィーチャーとして、パズルクリア後にはちょっとHなボーナスグラフィックを拝むことができるのだ。当然、今号での紹介記事も目に焼き付いているよね。

この期待のパズルゲームは、そろそろ近くのゲーセンへ入荷されているはずなので、見かけたら即プレイだ！





プレゼント

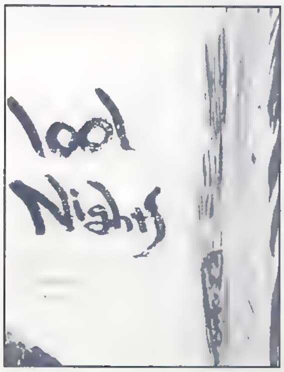
幻想世界への招待
天野ワールドを堪能しよう

97年11月にはニューヨークで個展を開き、ついにそのフィールドを世界へと広げ始めた天野喜孝。その幻想的な作品世界は人々を魅了してやまない。その彼が手がけた『1001Nights』が最近の話題となっている。

この『1001Nights』とは、『アラビアンナイト／千夜一夜物語』のカマール王子とブドゥル姫の深く美しい愛を天野喜孝なりにストーリーもイラストもアレンジしたものである。その中から、選りすぐりの12枚のイラストが使用され、カレンダーが製作されたのだ。しかも、そのカレンダーには特製豪華ポスターも付いているのだ。これが話題にならないほうがおかしいといえるだろう。このカレンダーは、天野喜孝個展会場及び、一部のショップ・書店において3000円（予価）で販売予定である。見かけたら確実に入手しよう。

なんと今回は、株式会社ベルシステム24さんのご好意で、この『1001Nightsカレンダー』を3名様にプレゼント。このカレンダーがほしい人は官製ハガキに、住所・氏名・年齢・今号の感想を記入して、インフォメ「天野喜孝カレンダー」係まで応募してほしい。締め切りは12月31日消印有効だ。

…唐突だが、「天野喜孝」ではなく「あまのよしたか」のタイムボカンシリーズカレンダーとかもあったらなぁ…とか思わない？ねぇ。



VIDEO

花組結成秘話がここに
OVA『サクラ大戦』シリーズスタート!!

続編である『2』の発売が98年の春に予定されたり、アーケードでコラムスになったりと、最近忙しい『サクラ大戦』だが、この12月18日にはオリジナルビデオアニメーション（OVA）となって登場するぞ。

このOVA『サクラ大戦～桜華絢爛～』は全四幕（4巻）の予定になっている。このシリーズの舞台となるのは、ゲーム中の「太正12年」よりも前の「太正8年」。今回の第一幕「華の都の花いくさ」では、帝国華撃団メンバーの入団前のエピソード、霊子甲冑「光武」の開発秘話、帝国華撃団結成直後に現れた降魔との霊子兵器なしでの戦闘、など多くの見どころが描かれている。ゲーム中、名前だけ語られていた真宮寺さくらの母親「若菜」も登場するので、ファンだったら必ずチェックしておこう。

ちなみに初回特典として、ゲーム中で描かれた『サクラ大戦』世界のガイドブック『サクラ大戦・太正浪漫アルバム』、描き下ろしイラスト使用の全巻購入特典（LD：全四幕収納・特製化粧箱、ビデオ：B1サイズ特大オリジナルポスター）の応募用クーポンなどが付いているので、発売日には急いでお店へ向かおう。LD・ビデオともに5800円（税抜き）で発売予定になっているぞ。



PUSH 一押し

グッズプラザとの連動企画！
プレゼント付きトレカ小特集

最近のトレーディングカード（以下トレカ）の隆盛はスゴいものがあるが、今回はその中でキラリと光る2つの商品を紹介だ。パソコンを持っている人は判りやすいかな!?

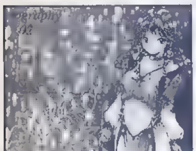
まず1つめは『パワードール　トレーディングカードゲーム』だ。当然、これの元になっているゲームは、登場人物はかわいい女の子たちでありながらも、メカデザイン・ゲームシステムともに超硬派な工画堂の戦略シミュレーションゲーム『パワードール』シリーズだ。そしてこれは「〜カードゲーム」とあるように、集めるだけでなくカードゲームとして楽しむことができる。まあ、「ギャザ」っぽいものを思い浮かべてもらうとわかりやすいだろう。カードは、DoLLSのメンバー27人が描かれた『キャラクター』、PLD・戦闘車両・などを表す『ユニット』、戦場の地形を決定する『地形』、ホログラム仕様の『スペシャル』、などの7タイプが存在する。全部で135種類あるので気合をいれてコンプリートしよう。

緻密でシックなこのトレカ、カード60枚と説明書がついたスターターパックが1500円（税抜き）、カード15枚入りのブースターパックが400円（税抜き）ですでに発売中なので、みんなで買って熱い戦いを繰り広げよう。あと、ブースターパックだけではゲームはできないので注意！



さてお次は、究極美麗なグラフィックでファンの多いアリスソフトの『ランスコレクション2』の紹介だ。これはすでに発売されている『ランスコレクション』の第2弾である。元になっているゲームは、『ランス』シリーズの外伝（というかifストーリー）である『鬼畜王ランス』及び『ランスI・II・IV』だ。カードは、豪華な金の箔押しの『スペシャル』、ファン垂涎の『グラフィック』、ちょっとエッチな『アダルト』、非売品で入手困難な『ホログラム』など、9タイプ全96種類が存在する。しかもこの中には、このトレカ用に描き起こされたイラストが9点も入っているのだ。ファンなら必ずGETしよう。

ところで、気になってくるのが入手困難の文字がちらつく『ホログラムカード』だが、このカードはアリスソフトのマスコットキャラクターであるアリス＆諭吉の描かれた「ラッキーカード」を出した人だけが貰えるものなのだ。でも、そのカードが出なかった人にも、Wチャンスとして抽選で当たればもらえるキャンペーンを実施しているので、そちらに望みを託してみよう。



この『ランスコレクション2』はこの12月に発売になったばかりだ。価格のほうは1パック12枚入りで400円（税抜き）となっている。「アリスの館4・5・6」の発売も迫っていることだし、12月をアリスづくしで過ごすっていうのも案外いいかもよ!?

とまぁ、唐突ではありましたが今が旬のトレカを小特集してみました。今回紹介したトレカは、どちらも（株）ティーアィさんからの発売となっていて、今号のグッズプラザでも触れているので、興味を持った人は110ページへジャンプしてみよう。



さてここまで読んでくれた君にうれしいお知らせ。なんと株式会社ティーアィさんのご好意で『ランスコレクション2』非売品ホログラムカード（メルシィ・アーチャとシャリエラ・アリエス）を、2枚一組で3セット戴いちゃいました。というわけで3名様にプレゼントといきましょう。欲しい人はハガキに、住所・氏名・年齢・TEL・欲しい意気込みを書いて、インフォメ「笑う門には鬼畜あり」係までガンガン応募するのだ。締め切りは12月31日必着だぞ。このコーナーへの感想も、ちくっと書いてくれるといいことあるかもよ!?



OTHERS

携帯育成ゲーの集大成？
R2-D2を育てよう！

それにしても今年のスター・ウォーズブームは凄かったよね。今回は、そのブームの総決算ともいえる商品を紹介しよう。その商品の名は『ギガフレンドR2-D2』だ。まぁ、ぶっちゃけていうと「R2-D2っち」である。しかし、ただの携帯育成ゲームと思ったら大間違いだ。これは、映画の第1作目の番外編ともいうべきストーリーにのっとって進んでいくゲームなのだ。このゲームの過程では、レイア姫が登場したり、数々の障害におそわれたりもする。それを乗り越え、人工知能メモリーを高めて賢くしていくのがこのゲームの目的だ。終了時には、成績に応じてR2-D2の階級と得点が表示される。友人とスコアを競うこともできるぞ。

もっとも、話題を呼びそうなのは《世界同時限定発売》という点。そのXデイは97年12月2日。日本ではハズブロージャパン（株）から2480円（税抜き）で、すでに発売中なので、スターウォーズファンは全国有名百貨店・玩具店へ走るのだ！

●問い合わせ：ハズブロージャパン
03-3851-7212



あなた、人間やめますか？ゲームやめますか・・？

DUST OF HUMAN えっ!?

プロジェクトDOH

さて今回のダストオブヒューマンはMOMO(MO^2、ももやん)。ようやっと8回目ということで読者のみんなに認知されたかなと。感想よろしく！

はっきりいって、ボクはダメ人間なんかじゃない。学校だってちゃんと通ったし、原稿だって締切を破ったことなんぞない。

よって、ボクのDOHはここで終わり。

なんてのは、当然のことながらウソ。学校なんか真面目に行ってなかったし、締め切りどおりに原稿を上げるなんてまずない。この原稿だって、締切をオーバーしているところ。自分で言うのもなんだが「オレってダメ人間なんだな」と心底思うほどだ。

こんなダメ人間の、ダメな人生を語って何が面白いのかと思うのだが。つまらん人生かもしれないが、こんなダメな奴もいるんだなと思い、これからの人生の励みに、まだ学生ならば反面教師として読んでみてほしい。

ゲームとの出会い…そして別れ

幼年期〜中学時代

ゲームと出会った5歳

世の中には、2通りの人間が存在する。ゲーマーか、そうでないか。ゲームに触れる機会があり、パルスが共振した人間はゲーマーに、機会がなかった人間は普通の人生を送っているに違いない。

では、ボクとゲームが出会い、パルスが共振したのはいつだったのか？覚えているかぎりでは、そう、78年の秋ごろ。当時、5歳のときだった。

そのころ近所に非常に仲の良い友達がいて、いつものように遊んでいた。その友達の祖父がまた面倒見よく、ボクたちに色々な遊びを教えてくれた。将棋、けんだま、独楽、凧上げなど、昔ながらの遊びばかり。そして、近所の個人商店まで連れていき、お菓子を買ってくれたのだ。

そんなある日、いつものように遊んでもらい、商店まで連れていってもらうと、そこには見たことのない、テレビ付きの箱が置いてあった。これこそ、当時大ブームとなった、スペースインベーダー(78・タイトー)とその筐体である。

ボクたちには何だかまったく理解できなかったが、妙に好奇心を掻き立てられ、モニターを必至に覗き込んでいた(駄菓子屋筐体で、当時の身長では画面をまともに見ることができなかったのだ)。興味津々のボクたちに50円玉を手渡し「遊んでみるか？」と聞いたのは、やはり祖父だった。

1ゲームを、2人交替でプレイ。レバーに手が届かないので、ジュース入れの箱に乗っかり、レバーとボタンを一生懸命に動かした。これがボクのゲーム人生、初プレイとなったのだ。

この後、商店で幾度と遊ばせてもらうようになる。これが小学校に入学するまで続く。

世界が広がった6歳

小学校に入ると友達も増え、それに伴って情報量、行動範囲も広がってくる。インベーダーでは物足りなくなってきたとき、世界を広げるきっかけができた。

例の個人商店から先というのは未知の領域であり、近寄ろうとも思わなかった。しかし友達が与えてくれた情報を聞いて、その領域に踏み込む決心をすることになる。その情報とは、もっとゲームが置いてある、駄菓子屋の存在だ。

その駄菓子屋は意外と近く、例の個人商店から5分もかからない場所にあった。駄菓子屋の脇に増設された狭い屋根の下に、見たことのないゲーム筐体が4台。こころときめいたが、年上の小学生が大勢たむろしており、近寄りがたい雰囲気があった。

もちろん、そんな中に入っていく度胸もなく、2年が過ぎていく。

この2年間、まったくゲームと関わりがなかった訳ではない。ゲーム好きになった原因は、両親にもあったりするのだ。

両親とその友達が旅行好きで、しょっちゅう連れられていった。しかし、同年代の子供はほかにおらず、どうやって遊ばしとくかが悩みの種だったらしい。そこで、小銭をたんまり持たせて、ホテルのゲームコーナーで遊ばせるのが一番簡単だったようなのだ。

今でも両親の友達と会う機会があるのだが、そのたびに「(ゲーム好きの)原因はわたしたちかね？」と言われたりする。「その通りだよ。オレの人生を返してくれ」などと言える訳もなく、笑って誤魔化しているが…。

そんなこんなで2年が経ち、駄菓子屋デビューを果すことになる。何がきっかけかは覚えていないが、キン肉マン消しゴムと駄菓子とゲームが目的で、通うようになるのだった。

駄菓子屋にて8歳

気が付くと、駄菓子屋に入り浸る日々が続くようになる。当時、

DUST OF HUMAN えっ!?

オレみたいになっちゃダメだぞ

そこでやり込んだゲームは、キング&バルーン（80・ナムコ）、ムーンクレスタ（80・日本物産）の2つ。この2つのゲームに関しては近所に敵はなく「オレってゲームうまいんだ」と思い込んでいる時代だった。

この駄菓子屋に来るのは悪ガキばかりで、ボクもその一人だった。よくやったのが、タダゲープレイ。当時は筐体の電源を連続でON・OFF切り替えると、1クレジット入ることがあったのだ。駄菓子屋に顔見知りだけならば、とりあえずはやっていた（それでもクレジットが入るのは稀だったが）。

キング&バルーン、ムーンクレスタで天下を取ったつもりでいたのだが、ある日強敵が出現する。しかも、ゲームと人物一緒にである。

ゲームとはクレイジークライマー（80・日本物産）であり、あの2本レバーをタイミングよく動かすことができなかったのだ（たしか、当時の最高で3面程度だったような…）。そして、そのクレイジークライマーを簡単にプレイしてしまう、謎のゲーマーも現われた。

そのゲーマーはクレイジークライマーだけではなく、ボクの得意としていた2つも、あっさりと記録を抜いていってしまったのだ。そのときは悔しさよりも「あんたは何もので、なんでそんなにゲームが上手いの?」と思っていた。

そして数日後、謎はあっさり解けてしまう。転校してきたばかりの友達の家へ遊びにいくと、謎のゲーマーと顔を合わせたのだ。実は、謎のゲーマーは友達の兄貴で、多くのゲームをやり込んだそうなのだ。

当然のごとく、このゲーマーの兄貴とも親しくなり、ゲームを教えてもらうようになるのだが、数カ月後にまたもや転校してしまったのだった。

この後は、ジャンプバグ（81・セガ）、ペンゴ（83・セガ）などが入るが、これといった成果を挙げることはできなかった。

自分でも驚いた9歳

ある日のこと、母親と共に駅前のスーパーへ買物にいき、ボクは買物が終わるまでゲームコーナーで遊んでいた。そこで遊んだゲームは、ニューラリーX（81・ナムコ）。

この日は母親の買物がいつも以上に長引いたのと、いつも以上にゲームの調子がよく、なかなかゲームオーバーにならなかった。どのくらい遊んだかは覚えていない。そして、帰りのバスのなかで自分でも信じられないことが起きていた。

なんと、人差し指の内側から血が流れていたのだ。これは長時間レバーを握っていたために豆ができ、さらに割れた結果なのである。さすがにこれには母も呆れたようで、遊びすぎだと怒られた記憶がある。

レバーの握りすぎで豆ができたのは、後にも先にもこれっきりだったりする。

ゲームしかなかった10歳

これまたある日のこと、ニュース番組の特集で「最近のゲーム事情」なるものが組まれているのをたまたま見た。そこではナムコの新作ゲームをいくつか紹介しており、そのなかにかの名作、ゼビウス（83・ナムコ）の姿もあった。

当時、見たこともないハイクオリティの美しい画面を目のあたりにして「このゲームで遊んでみて〜!」と悶絶していたのだ。しかし、駄菓子屋に入る気配はまったくなく、諦めていた。

そして夏になり、町内会で毎年恒例の超大型プールへの小旅行が行なわれる。このプールは超大型と言うだけあって施設がしっかりしており、ゲームコーナーもちゃんとあった。毎年、いくたびに気にはなるのだが、やはりプールが優先で1、2ゲームほどで押さえていたのだ。

しかし、この年は違った。なんと、あの憧れのゼビウスが、堂々と置いてあるではないか!これはもうやるしか!と、プールそっちのけでゼビウスをやりまくったのだ。そう、母親に怒られながらも。

いま思えば、これがDOHの始まりだったのかもしれない…。

そして新たな舞台へ

小学校5年のとき、隣の市へ引っ越すことになる。例の駄菓子屋へ行くことはできないので、ゲーム離れの日々が続く…が、それもつかの間。新しくできた友達がゲーム好きで、すぐさま駄菓子屋ゲーセンを教えてくれたのだった。類は友を呼ぶ、まんざらウソではないと感じてしまう今日この頃である。

そして教えてもらった駄菓子屋へ行ってみると、ここがまたデカイ!テーブル筐体が10台以上はあり、今までの駄菓子屋やゲームコーナーとは明らかに違う。それと、集まってくる子供たちは、どれも猛者ばかり。お山の大将気取りでいたボクが、ただのゲーム少年に成り下がったのである。

そんな中でも自慢できたのが、タイムパイロット（82・コナミ）、ザ・ビッグプロレスリング（83・テクノスジャパン）、トロピカルエンジェル（83・アイレム）といったもの。特にトロピカルエンジェルは非常に好きで、このころから女キャラ好きの傾向は現われていたようである。

さらばゲームよ…

中学校へ入学しても、当分の間は変わりない生活を送る。グラディウス（85・コナミ）、ファンタジーゾーン（86・セガ）、ロボレス2001（86・セガ）などを中心に遊び、色々なゲームを嗜んでいた。

余談だがこの当時、ギャラクティックウォーリアーズ（85・コナミ）で遊びたいがために、このゲームがあるという藤沢（神奈川県）のグリーンホールに行こうかと計画を立てたりした。結局お流れとなったが、もし行っていれば、若き日の石井ぜんじ編集長と合っていたかもしれないのだ。運命とは解らないものである。

閑話休題。何事もなく日々が過ぎていくのだが、ある日事件が起きた。なんと、通い詰めた駄菓子屋ゲーセンが立ち退きをせまられたらしい。

駅に近く、近所には住宅が建ち並ぶ中にあって、問題がない訳がない。悪ガキの巣窟であった駄菓子屋は、大人たちの手にかかり、あっけなく姿を消してしまったのだ。

こうして、ボクたちの遊び場が消えたのと、部活（サッカー部）が忙しくなったことによって、ゲームから遠ざかるようになってしまう。

高校に入るまでの2年近く、まともにゲームをすることはなく過ぎていく。

再びゲームの世界へ 悪友出現!

高校時代前半

ターニングポイント

高校に入り、真面目に勉学に励んでいた。成績もそれほど悪くなく、物理などは大得意だったくらいだ。

当時の興味はテーブルトークRPGとパソコンだけで、ゲーセンとはほとんど縁が切れていた。新しい友達をTRPGに引き込もうとしていたが逆に、これがアーケード世界に戻るきっかけとなる。

TRPGで遊ぶ友達から「ゲーセンに行かない?気に入りそうなゲームがあるんだよ」と誘いを受け、軽い気持ちでいってみるとそこには、ファンタジー世界を題材としたアクションゲーム、ゴールデンアックス（89・セガ）があったのだ。

ファンタジーものなら、なんでも興味を示した時期だけに、このゲームはボクをゲームセンターに戻すだけの力があった。これをきっかけに、ゲーセン通いが復活する。が、まだこのときは真面目であった。

ゲーセンへ通うようになってから数日が経ち、人生を大きく変える人物と出会う。それが、現ゲーメストライターのKAL氏と、現ゲーメスト編集デスクの悪代官霜雷氏である。

実はこの2人、同高校の2年上

DUST OF HUMAN えっ!?

オレみたいになっちゃダメだぞ

の先輩で、ボクとは部活の先輩後輩の仲だったりする。この2人のゲーム好きは聞くまでもなく、知っていた。ゲーセンへ行けば必ずいた2人だからだ。ゲームの腕も段違いで、自分とはまるっきりゲームの遊び方が違ったくらいである。

とくにKAL氏とは選ぶゲームが似ていたので、いろいろと参考にさせてもらった（言い方を変えると、盗んでいたわけだ）。ゴールデンアックス、ファイナルファイト（89・カプコン）、エリア88（89・カプコン）といった癖のあるゲームを、目の前で次々とクリアしてしまうのだから、参考にしない訳にはいかないだろう。

悪代官霜電の方はというと、出会うことにより高校生活はメチャクチャなものとなる。本人は忘れ

ゲーメストライターMOMO誕生

高校時代後半

ゲーメストって…なに？

マジックソードの稼ぎなどを模索している内に、KAL氏がゲーメストのライターとなった、と言う噂が後輩の間に広まった。が、実はこの時期までゲーメストはほとんど読んだことがなく、たいして興味がなかった。

興味がなかったとはいえ、先輩が雑誌に攻略を書いているならば、それを買うのが後輩の役目。これをきっかけに、ゲーメストを買い始めたのであった。

そして春になり、ストリートファイターII（91・カプコン）が発売される。ストIIは発売前からの注目作で、入荷日の午前中から、多くの学生がゲーセンで待ってい

ていると思うが、先輩からの貴重な一言がボクを変えた。

「学校をさぼっても、ちゃんと出席日数を計算しておけば卒業できるよ」これである。この一言によって従順な後輩は、さぼり癖がついてしまったのだ。

午前中は学校をさぼり、ゲーセンへ直行。ゴールデンアックス、ファイナルファイト、エリア88で遊びまくり、お昼休みに学校へやってくるという、学生にあるまじき生活を送っていたのだ。

そうこうしている内に2人の先輩は卒業し、ボクは無事進級することとなる。この年はファイナルファイト、エリア88、マジックソード（90・カプコン）、スノーブラザーズ（90・東亜プラン）を永遠とやり続け、なにごともなく時間は過ぎていく。

たくらいなのだ（学校行けって）。

ストIIのやり込みは今まで以上で、朝から晩までストII漬けの日々が続いた。「昇龍拳のコツは…」とか「今日はザンギでクリアしたぜ」とか、毎日の会話がストIIを中心に構成されていたのだった。

そして、ストIIの対戦が盛り上がり始める。行きつけのゲーセン（オレンジハウス・神奈川県）ではかなり初期に対戦が始まり、ゲーメストのマルゲ屋宅配便も来たりしたのだ。宅配便のおかげでオレンジハウスは、近辺の対戦強豪者が集まる店として、ちょっぴり有名になった。

この時期、多くの現ゲーメストライターがオレンジハウスに顔を見せるようになる。がっちん氏、GYU氏などが対戦をやりに集まってきたのだった。

そして、第1回ゲーメスト杯ストリートファイターII大会が近づいてきた高校3年の夏。ある決断を迫ることになる。

ライターを夢見て

高校3年と言えば、就職か進学を迫られる時期であった。今の成績では卒業がやっとで、進学できる余裕はなかったので、その道はあっさりと断ち切れる。残るは専門学校か就職か。専門学校は、目的がないので行く気がせず、かといってまともに就職する気もなかった。

そんなとき、KAL氏が浮かび上がってきた。そうだ、ゲーメスト編集部で働かしてもらえないものだろうか？とりあえず話をしてみて、どんなものかを聞いてみよう。と話をしてみると、あっさりと返事が返ってきた。

「とりあえず試験のための原稿を書いてみて、だってさ」

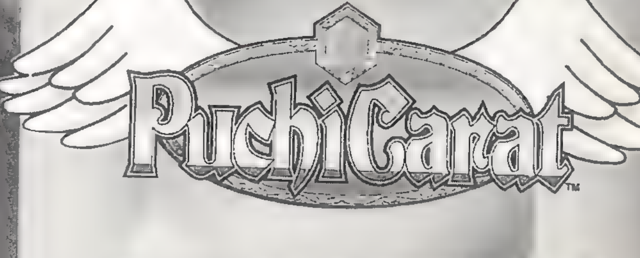
さっそく、その当時やり込んでいたルースターズ（91・カプコン）の紹介文を書いて、編集部に届けた。どんな原稿か覚えていないが、恐ろしく稚拙なものに違いなかったろう。

返事がないまま数日が過ぎ、不安になってきたところ「こりゃこっちから行かなきゃダメだ」と思い、ストII大会の審判を買って出ることにする。これが効果あったのか、それとも試験がすんなり通ったのか、夏の終わりになって採用OKの返事が来ることになる。

この後、高校在学中にも編集部に通うようになり、無駄な行き来をすることになる。学校行事をさぼって、AMショーに行ったりもした。が、まともに原稿を書いたのは、数年後のことだった…。

そして今、DOHを書くことに至ったわけですな。
このコーナーに対する感想や意見、募集します。あと、私のまわりの「DOH」なんかも大募集中です。
宛先はゲーメスト編集部「DOH」係まで。
これぞ！という人には、編集担当NORICKから素敵な（？）プレゼントなども考えているのでヨロシクね。

誕生石で選んどく？



今回は「たいせん」モードにおけるキャラ別攻撃ストーンの降らせ方と、ワンポイント対処法だ！

担当：田渕健康

対戦…ど…の道…

ようやく出回り始めたプチカラットだが、みんなプレイしてくれただろうか。パズルとアクションの巧妙なフュージョンっぷりに、腰を抜かしちゃったカナ？

んでだ。今回のプチカラットは、ゲームの目玉であり最もエキサイティングなパートである「たいせんモード」をメインに取り上げていくぞ。

今回のページは「おはなしモード」&「たいせんモード」、いわゆるハーフサイズ画面でのプレイポイントを押さえてある。

名称と対戦相手は違えど、どちらも基本は同じなので、しっかりと読んでプレイに役立ててほしい。

また「CPU戦はやったことあるけど、まだ対人対戦はやったことないなあ」って人は、ぜひ一度は対人対戦をやってみてほしい。

このゲームは向かい合わせの対戦台でやるより、隣り合わせでの対戦がだんぜん面白い（対戦相手のリアクションなどがわかったほうが盛り上がるのだ！）ので、お店のほうでも、1P台の「乱入対戦専用台」を用意してくれると嬉しいかな。

対戦のお約束

対戦で快活に遊ぶには、いくつか押さえておかねばならないポイントがあるので、それを書きだしとこーか。

①ストーン配置マップは共通

ストーンの初期配列から、以後出現するストーンの配置マップまで、対戦者両者共通であるのが大きなポイントだ。

自分のところに「全消しストーンが出た！」からと言って、喜び勇むのは早計。マップは両者共通しているので、相手のフィールドにも当然「全消しストーン」は出現するのだ。

ちぎりやすい配列などが自分のフィールドに出現したときなど、訪れたチャンスは、同時に相手の攻撃時期をも示唆しているので注意したい。

②キャラ別に攻撃力・パターンが違う

これはもう最初にわかるポイントだろう。相手に送る攻撃ストーンの降らせ方、攻撃力（ストーンをちぎったときに発生する攻撃ストーンの発生個数倍率補正）は、キャラクターによって全然違うのだ。

「何でストーンを同じ数ちぎってんのに、相手から送られてくる数が多いんだよ～」というのは、単に使用しているキャラたちの「攻撃力」が違うからだ。

自分の腕に合わせて、適度な強さを持ったキャラクターを選択するのもこのゲームを楽しむ秘訣。まぁ、たいていキャラの好みで選んじゃうと思うけどね。

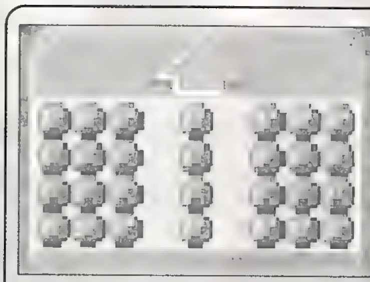
③ストーン補充について

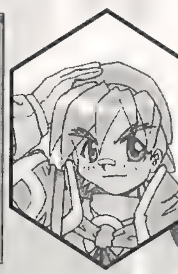
ストーンは時間と共に補充されてくるが、他にも「デメリットフロア（床）にボールを落とした場合」「フィールドの残りストーンが5個以下になった場合」に、強制的に補充されてくる。

対戦モードでのストーン＝武器資源なので、フィールドには常に実弾を装塡しておこう。

キャラクター別 攻撃パターン&対処法

ガーネット





中央の溝…突破口を開け

中央部に2本の溝があるのが特徴的なガーネットの攻撃パターン。

一応、相手の画面全体を覆うようにストーンを送り込めるのだが、問題は中央部に空いた2本の溝。

大量にストーンを送り込まれても、この溝を利用してボールを反射させれば、割と手軽に画面上部までの突破口ができるという寸法である。

しかる後に画面上部のストーンを消せば、両サイドに累積した攻撃ストーンをちぎれるんですなぁ、これが。

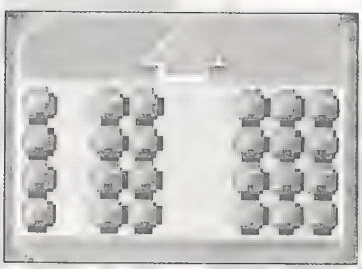
両サイドに溜まった攻撃ストーンは、ちまちま消していってもラチがあかないので、中央を切り崩した後に、一気にちぎろう。

攻撃力は高いのだが、やはり画面中央を貫く2本のラインがネック。敵に回したときに大量に攻撃ストーンを送られても、中央の溝から突破口を開いて、窮地を打開しろ！



右・左とストーンは溜まっていく。反撃の鍵は中央の溝！

シスト





右側のストーンを重点的に消していけ

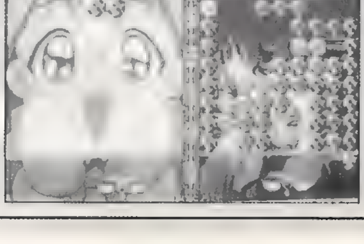
真ん中と左部に溝があるのがシストの攻撃パターン。

さらに1ラインに配置されるストーンの数が少ないのと、そこそこに高い攻撃力のおかげで、少ないちぎり数で割と手早くデッドライン間際までストーンを送り込むことができるのが、シストの長所だ。

ただしシストもガーネット同様、弱点は画面中央部の溝。ここを突破して画面上部にボールを送り込み、左右に蓄積したストーンをちぎって反撃しよう。

ただし、シストの攻撃は右よりに層が厚くなっているので、右側のストーンを重点的に消しておこう。こうすることにより、その後の展開が非常に楽になる。

また、画面上部と攻撃ストーンとの繋がりが、右から3→2→1ともろいので、一気にストーンを送り込まれた場合でも、ブロック別に分けてちぎっていっても対処できるだろう。

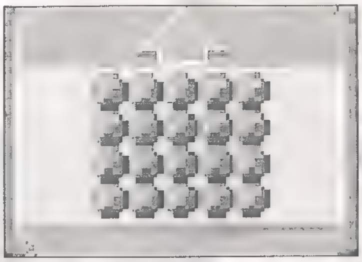


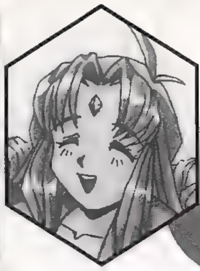
攻撃力は並以上なので、シストには一気に押し切られるとツライぞ。

難攻不落とは不尽ナリ！ 拙者が助太刀いたす！！

寒雨も斬り返す一閃の攻略冬の陣！！

アクア





両サイドからのちぎり落としで一刀両断だ！

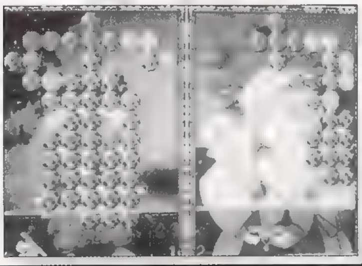
中央に集中的にストーンを固めてくるのが、アクアの攻撃パターン。

さらに1ライン分のストーンの数も少ないので、ボーッとしているとあっちゅう間にデッドラインまで押し切られてしまう、実に危険な配列だ。

救いなのがアクアの攻撃力の低さ。攻撃ストーンの配列は強力だが、その攻撃力の低さゆえ、問答無用でおしきられる心配はあまりない。

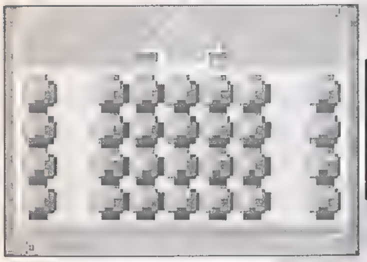
両サイドに存在するスキマからボールを画面上部に送り込み、中央部を一気にちぎってしまうのが最も理想的な反撃方法だ。

それとは逆に、フィールド中央部のストーンを優先的に捌いていくのは、アクアを敵に回したときの基本戦法。両サイドがスカスカでも、中央部がちょっとでも突出していると危険だ。



攻撃力が低いといっても、配列は強力なので油断すんなよ。

シーモンド





両サイドに開いた2本の溝が、反撃の糸口だ！

両サイドにストーン1個分の溝を持つのが、シーモンドの攻撃パターン。

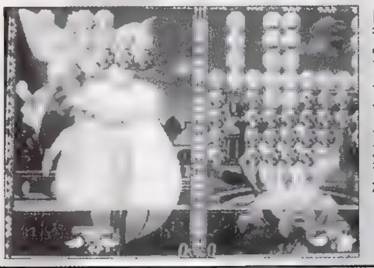
フィールド全部をまんべんなく覆うような攻撃だが、やはり反撃の糸口は、両サイドに開いた2本の溝。

大量に攻撃ストーンを送り込まれても、両サイドに開いた溝が格好の反撃要素となっているので、溝にボールを放りこんで画面上部への突破口を開こう。

しかも、シーモンドは1ラインを埋めるために必要とするストーンの数が多い（1ライン7個）うえ、攻撃力はあまり高くないのよねーこれが。

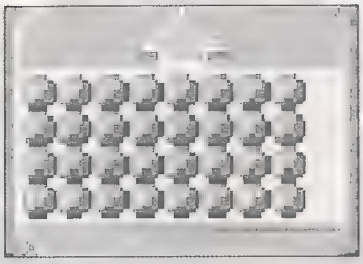
時にはイチかバチかの選択を強いられるが、大量ちぎり落としに成功したときの喜びは並々ならぬものがあるぞ。

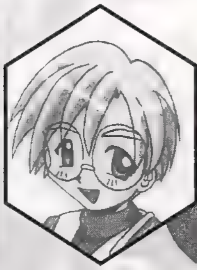
しかしながら4月生まれの人や、シーモーンド使いの人は苦労してするかもねっ。



左右の溝をうまく使って、画面上部にボールを送り込め！

ラルド





じわじわと、相手のフィールドを埋め尽くせ

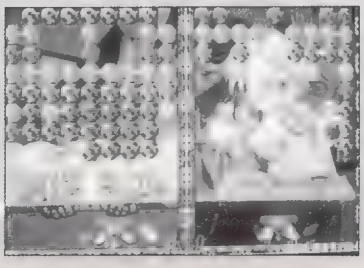
右のストーン1個分の溝以外を、すべて覆ってしまうのがラルドの攻撃パターン。

一列に必要となるストーンの数が多く、ラインの数をガンガン増やせるタイプではないが、フィールドをまんべんなく覆えるという点は心強い。

ほぼスキマなく、フィールドをストーンが埋めるため、「画面上部のストーンを狙って一気にちぎる」という対処法を取ることが難しいのもやっかいなところ。ストーン同士の連結ポイントは非常に強固になっており、もろいポイントを探すのが難しくなっているのだ。

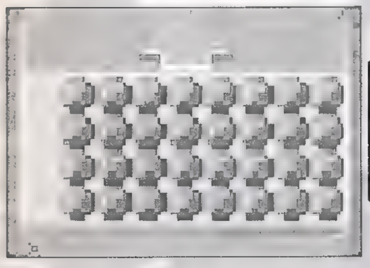
大ちぎりで大量にストーンを送り込まれなくても、一定数以上のまとまった攻撃ストーンを送られるだけで、十分具合悪いという困った攻撃パターンだ。

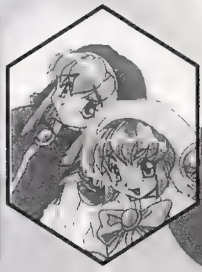
唯一の救いは前述した「攻撃スピードの遅さ」。ストーンがデッドラインに迫ってくる前に、随時ストーンを切り落として捌いていこう。



びっちりとフィールドを埋め尽くすのが何とも厄介。

パール＆デール





ラルド同様まんべんなく攻めろ！

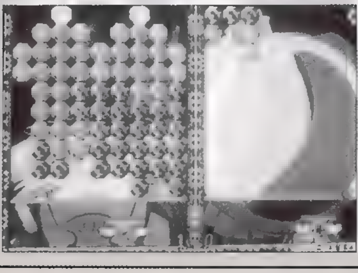
ぱっと見、ラルドとコンパチな感じの攻撃ストーン配列だが…ってゆうか、実際コンパチだったりする。

フィールドをまんべんなく覆うという攻撃パターンはラルドと同じで、違いはというと、フィールド端に開いたスキマの位置ぐらい。

攻撃力もラルドと同じなので、同等の条件で勝負したいときは、ラルド対パール＆デールでやるといいかもしれない…っていうか同キャラやれって。

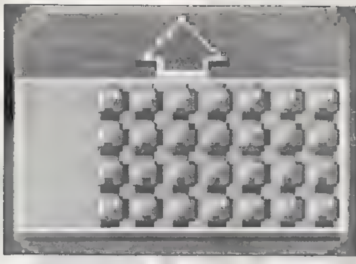
このキャラを敵に回した場合も、やはり反撃の糸口は左端のスキマにある。この溝を利用して、画面上部へボールを送り込むのが確実な反撃手段だ。

まんべんなく相手にストーンを送ることにより、常にプレッシャーをかけよう。



突破口が見つからなくて非常に困りな状態。常に左端に逃げ道を作っておこう。

ビー



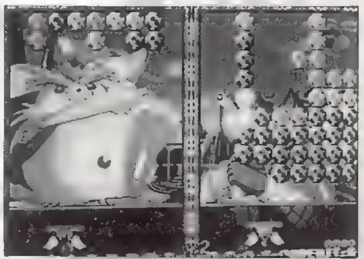

右側はオーバーフローしないように

左端にストーン2個分のスキマを持つのが、ビーの攻撃パターン。ノリとしてはパール&デールの攻撃パターンに近いかな。

大量に攻撃ストーンを送られたときの対処法としては、やはり「左端のスキマから画面上部へとボールを送り込む」ことが肝心だ。

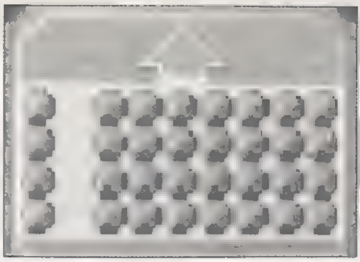
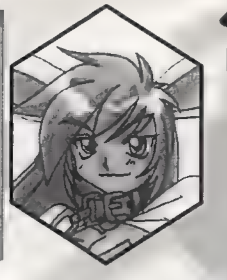
右側寄りにストーンが滞積していくので、ビーに攻撃される前には、右側を重点的に切り崩しておくことも忘れずに。

攻撃力はやや弱めで、特にツライ攻撃パターンでもないビーだが、やはり右側のオーバーフローは怖いので、憂慮たる右側を作らないようにするよう、常に注意しておこう。



左側が大きく開いているのはいいけど、右側の滞積には気いつけないと。

ペリードット

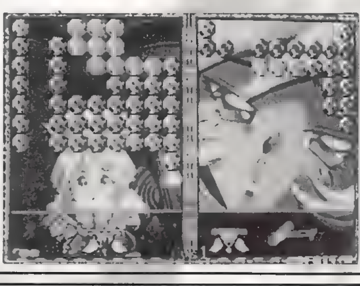
弱点となる左側の溝に注意！

スタートボタンカラーが「ピ○チュウカラー」として全国的に親しまれているペリードット。彼女の攻撃パターンは、フィールド左側に1本の溝を持つという煮えきれない(?)モノ。

やはりこの溝が弱点となって、画面上部までの突破口を容易に開かれてしまうのが諸行無常な感じ。

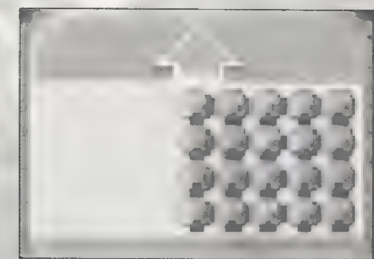
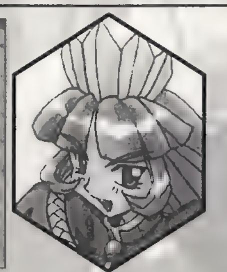
攻撃力もあんまり高くないので、特に「つれ～」と感じるところはないと思うが、やはり留意すべきは、フィールド右側に滞積していくストーン群。

ペリードットを敵に回した場合も、重点的に右側を狙ってちぎっていこう。そして、大量にストーンを送られた場合は、左の溝から突破口を作るのだ。



カギは左の溝。画面上部を狙って、一気にちぎれい。

サファイア

右側集中で速攻勝負だ！

右側に集中してストーンを集めてくるのが、サファイアの攻撃パターン。

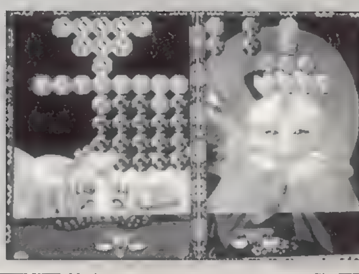
1ラインに必要なストーンの数も少なく、おまけに攻撃力も高い！

右側が少しでもデッドラインに近いと、少し攻撃ストーンを送り込まれただけでも速攻でアウトだ。

サファイアを敵に回したときは、とにかく右側のストーンを重点的に消していこう。

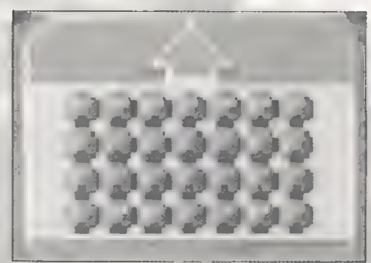
反対側の左側はガラーンとしているので、この空間を利用してちぎりを仕込むのも忘れずに。

サファイアは少しちぎるだけで、相手に大量のストーンを送り込めるので、初心者にはお薦めのキャラだ。結構楽に展開できるはずだ。



とにかく右を消せ！生き残る手段はそれしかない！

オパー




両端の1ストーン分の隙間を有効利用せよ

フィールド両端に1ストーン分の隙間を持つのが、オパーの攻撃パターン。

突破口を開くときは、画面上部のストーンの配列具合を見て（ボールが反射できるような袋小路を狙って）から、右か左かどちらにボールを入れるかを決めよう。

オパーはそこそこに攻撃力も高いので、一気に押し切られる可能性もなきにしもあらず。まごまごしていると、フィールド中央部に分厚い層ができてしまうぞ。

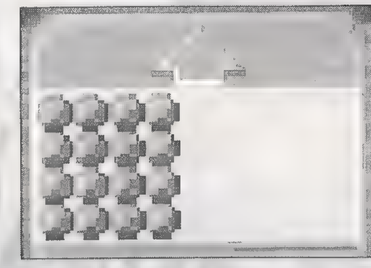
フィールド中央に滞積していく攻撃パターンを見越して、常にフィールド左右には画面上部へと抜ける突破口を作っておこう。

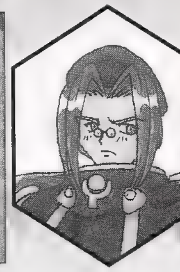
たとえ相手に大量にストーンを送られたとしても、これを再度丸ごと送り返せるだけの攻撃力がオパーにはあるぞ。



左右の突破口を有効に使え！

パーズ





最強クラスの攻撃力で勝負だ！

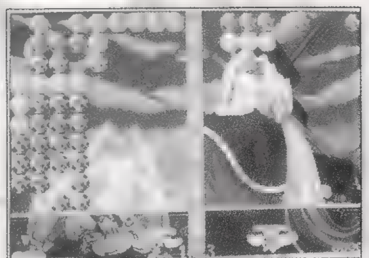
フィールド左側に集中してストーンを集めるのが、パーズの攻撃パターン。

とにかくパーズは、1ラインの数が4個と少ないうえ、攻撃力は無茶苦茶に高い！少しでも左側にストーンが溜まっていると、速攻で屠られること必至だ！

対戦時においても、気がつくとあっという間に溜まっているケースが非常に多い。

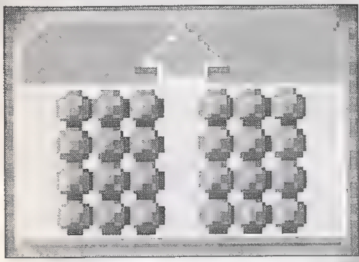
対処するには、やはり重点的に左側のストーンを消していくこと。それも、チマチマ1個ずつ消していっては絶対に追っつかないので、常に攻撃ストーンをちぎり落としていくしかない！

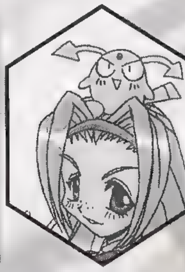
パーズは選択できるキャラクターの中では最強クラスなので、サファイアと並んで初心者にはお薦めだ、11月生まれの人はトクしたね。



地獄の強さ！っていうか最強。

ルコ





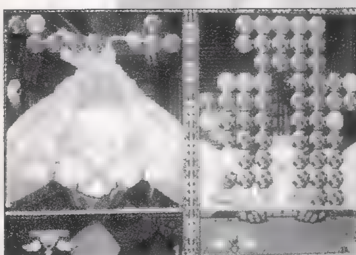
早め早めのストーン消しが肝心だ！

2本のタワー状にストーンを積み重ねていくのが、ルコの攻撃パターン。

ルコの最も良いところは、連結部のストーン数が3個と少ないので、タワーの間に開いている隙間を巧く使えば、割と簡単に窮地を打開できるはずだ。

しかし、1ラインの数が6と少ないので、2つの地点から同時に圧迫を受けることになるのがツライところ。ストーンの蓄積地点は、あらかじめ率先して消していくようにしよう。

攻撃力はさほど高くないが、やはりトリッキーな攻撃パターンはクセモノ。左右、中央の隙間を有効利用して、2カ所から同時攻撃を捌いていこう。対戦相手にとっては結構キツイはずだ。



一気に2ブロックちぎれないのが厄介だね。

さらに熱い走りを求めて！
隠し武器で
大暴れだぁ〜！

MOTOR RAID

**ハリセン&ピコピコハンマーで我が手に！
コマンド入力で手に入れられるぞ！
さらにスペシャルのコースがなんとコマンド入力でプレイが可能になるのだ！**

担当：ずるずる

エキストラステージ「SEGAL」が選べる!!

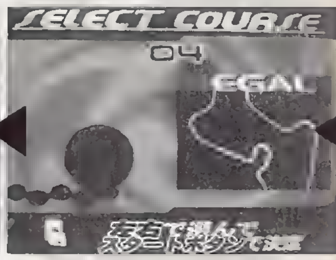
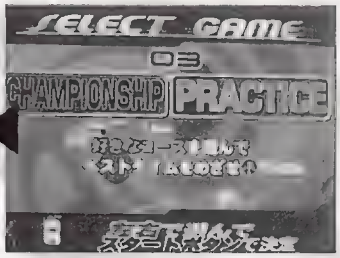
そのコマンドは…
「PKKPKKPPKK」

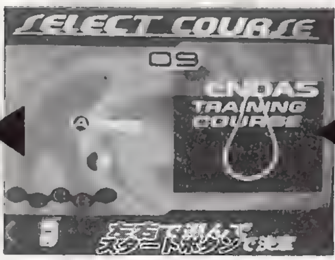
※P：パンチボタン　K：キックボタン

今回の「モーターレイド」は、隠されたイベント等について公開していく。

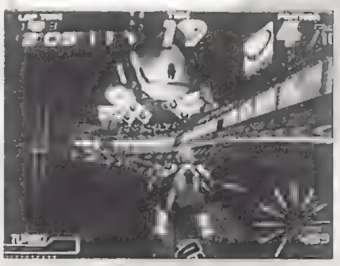
そのまま第1弾がこれ！「いきなりエキストラステージがプレイできちゃう！」モードだ！

このエキストラステージ「SEGAL」は、チャンピオンシップで1位でゴールし続けたときに行けるところ！




コマンドは見出しに書いてある通りだが、それをどこで入力するかというと、その手順は、まずプラクティスモードを選び、そのあと一番やさしいステージ「YENDAS」に合わせたところでコマンドを入力。すると、ジャーン！「SEGAL」が現われるのです！これでここの集中練習が完璧に！やるしか！

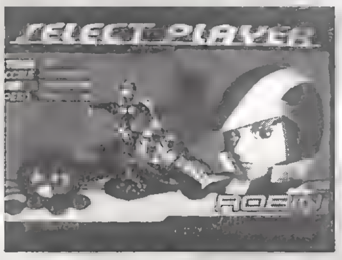


「SEGAL」で見ることができるソニック！すぐ見れるね！

「SEGAL」ステージのみの幻の武器が使える!!

そのコマンドは…
ハリセン「KKPKKPKPPK」
ハンマー「PKPKPPKPPK」

次のコマンドはなんと武器アイテム（初期設定での）が変えられるというもの！その武器とは…そう「SEGAL」で使われる（ここでしか存在しない幻の武器！）アイテム。



このキャラセレクト時に入力をする。あせらずゆっくりね！

これをコマンド入力にて手にすることができるのだ！

その入力方法の手順は、マイキャラクターを決めるところで入力をするだけ！

これにより2タイプの武器が君のお手元に届くわけだ。

でも2つのアイテム、写真を見てもわかるけど、ダメージを与えられるのかしら…。





ハリセンで…バシッとな〜むむ〜相手もハリセンだった〜




せ〜のっ！ピコッ！ってこれで本当に倒せるのがすごい！

普通にプレイをしても何だし、少し遊び心で入力してみてちょうだい！面白いから！

難攻不落とは不尽ナリ！ 拙者が助太刀いたす！！
寒雨も斬り返す一閃の攻略冬の陣！！

マイバイクのカラーがCPUカラーになる！！
そのコマンドは…
「PKKPPKKP」

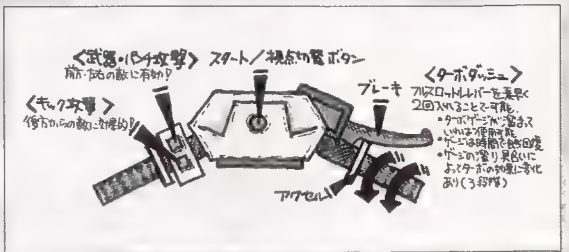
次のコマンドは自分のマシンをレース中に登場するCPUのバイクのカラーにできるというもの。特にすごい！というものではないが、通信時にライバルに発見されにくいなんていう効果があるかもね。
この入力は、キャラセレクト時に行う。間に合うかな？



カラーじゃないのでわかりにくいけど…変わってます、ハイ！

速く走るために攻撃と走りを再度チェックだ！！

新たな楽しみ方がわかったところで次はそれらをしっかり使いこなすために、走り方と攻撃方法をチェックしていきたい。
走り自体はバイクなのでハンドルを握り、右手にあるアクセルとブレーキでスピードをコントロールしていく。



曲がる方法は、ハンドルで行うのではなく、腰を使ってハングオンをする形にして行うのだ。このゲームの達人になった頃には君の腰つきもかなり良くなっているのでは？

●基本的な攻撃方法とその点数

武器攻撃	上のボタンで武器攻撃（どの武器でも150点） ※例外があるが基本的にヒットすればクラッシュする！
素手攻撃	上のボタンでパンチ攻撃 下のボタンでキック攻撃

・素手攻撃はボタンを押す長さによって「小」「中」「大」攻撃にできる
・小攻撃 ― 50点 ↑ 威力小・スキが少ない
・中攻撃 ― 100点
・大攻撃 ― 150点 ↓ 威力大・スキが大きい

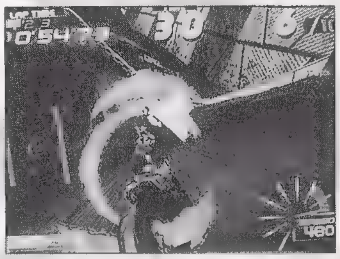
レースが舞台になっているので、速く走れるラインをトレースするのが定石になるが、それだけではダメ！攻撃をしてライバルを蹴散らさない限り、順位は上げられない！
そこで活用してほしいのが攻撃ボタンだ！2つあるのだが、これには使い分けも必要になる。その方法は後ほど…。

●特殊攻撃の方法と、その点数

上のボタンを押し続けると溜め攻撃（200点）ができる
武器有り時→上のボタンを押し続けると武器投げ攻撃
武器無し時→上のボタンを押し続けると特殊武器攻撃
ジャンプ中に攻撃ボタンを押すと武器の有無に関わらずジャンプ攻撃ができる
武器有り時に、ターボゲージがMAXだと「スペシャルターボアタック」が発動する

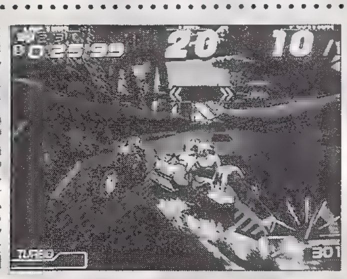
より上へを目指して特殊攻撃も覚えよう！！

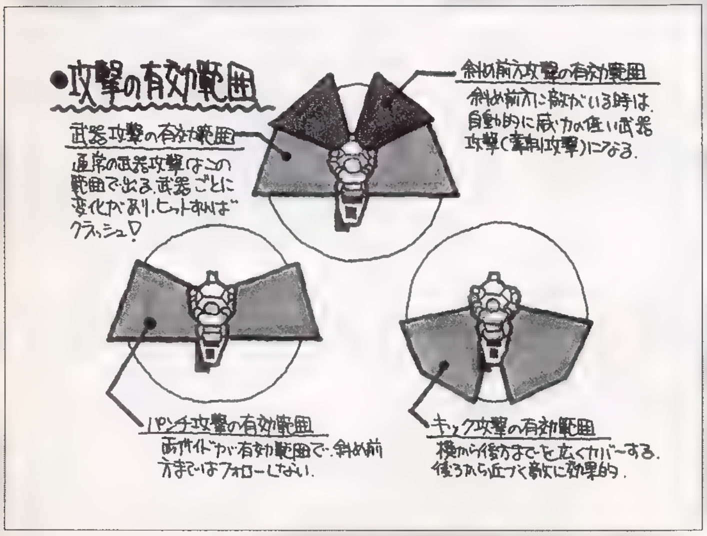
いかにして上位でゴールをするかがレースの面白いところであるが、普通のレースなら実力でマシンを速く走らせてトップを狙うわけだが、このゲームではより過激に上を目指す！その方法が「攻撃」である。左手のところにある攻撃ボタンで実行するのだ！
その攻撃基本を図で理解してほしい。
その中でまず注目するのはターボを使ったときの攻撃！アクセルを2回吹かすと（ターボメーターが溜まっていれば使えることを忘れずに！）作動するわけだが、これに攻撃を付け加えることにより、ただ抜くだけでなく、ライバルを蹴散らせるのだ！でも溜めるのがひと苦労かな？


ターボフルパワーでのアタックがこうなる！でも溜めるのが…。

攻撃の有効範囲を理解しライバルを確実に倒そう！！

攻撃もただ出すだけではダメ！2つある攻撃をより理解することでグッとゲームが面白くなる（ってオイ！走ることよりも重要になってねえか攻撃が！）
その効力は図の通り。
ただ出すのではなく、その有効範囲も気にすることで、後続のライバルを消すこともできるし、上位のライバルを後方へ追いやることもできるのだ！でも相手も狙っていることも…。
またその攻撃も、ボタンの押し方で変化させることができる。やや複雑になるため、すぐに使いこなせるかは君の対応能力にかかるが、使えれば安定して順位を守る。上げることが可能だぞ！


ドリフト？いやいやライバルを倒しに…バレてない？GO!!



24時間走り切るために…
その1 状況変化に対応せよ!

LE MANS 24™

天候、時間で同じコースでも難度が変わることを理解しておこう。

担当：ずるずる



いよいよ「ル・マン24」のメインの遊びとなる「耐久レース」にチャレンジしたい。

この「耐久レース」は、コインを投入し、クルマを選んで走るまでは他の「スプリントレース」と同じだが、スタートはピットから始まるという形に変化をする。だが変化はこれだけではない。

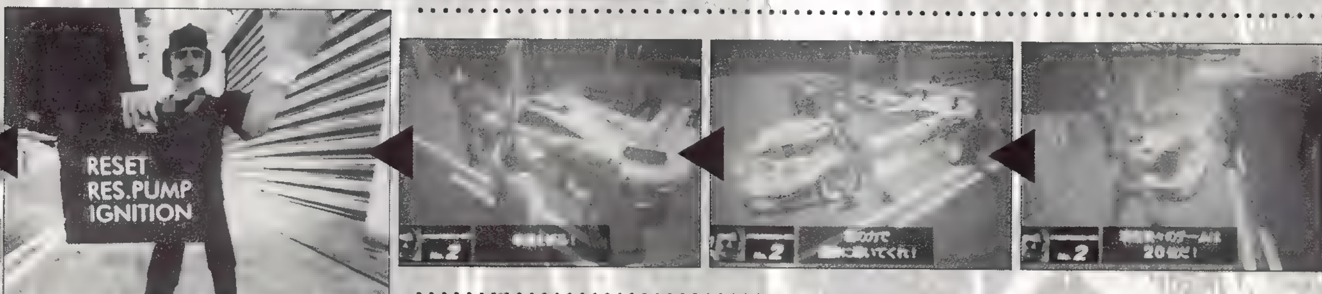


厳しい状況下を走るため、片手操作は難しい。ATを選ぼう!

ピットでの作業を終える場面(下にある連続写真がそれ)から始まるわけだが、何回かプレイをくり返すとわかってくるが、そのときの風景に違いが出てくるのだ!

それは「時刻」の違い。

前にも触れたが、「耐久レース」は常にゲームの基板内で進行していて、そこにプレイヤーが途中参加する。このタイミングがその変化をもたらすのだ。まずはそこから攻略が始まる!

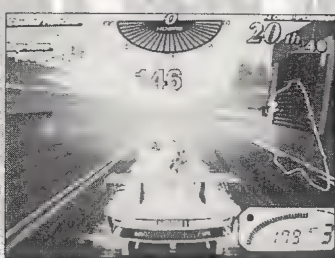




このピット作業中に天候、時刻を把握し、走り方をチェック!

スタート時において、どんな状況が存在するのかをまず把握すると、時刻では、昼間と夜間とに分けられる。

昼間は普通に「スプリントレース」と同じ雰囲気になるわけだが、夜間となると、この「耐久レース」のみの状況となる。まずこれがポイント。



スタートすると…雨&夕暮れ!状況はあまり良くないらしい。

次に天候。晴れていればこれもまた普通ということになるが、問題は雨天の場合だ。

雨天となると考える状況として路面が滑りやすく走りにくくなる、視界が悪くなる等走る上で難度が高くなるという変化が起きる。これもチェックするポイントだ。

この2つのポイントをいかに克服するかがこの「耐久レース」を走り抜く攻略となる。気合を入れていきますか!

レースでは何が起こるかわからない!

上記の2つのポイントをしっかり理解することが今回の攻略となるわけだが、その点にも気をつけつつ、他の対応も見ながら走りを追求していこうと思う。

まずは「事故車発生」から。

この状況は予想される出来事であるが、これを反射神経だけに頼ってよけるのではなく、ピットからの情報を常にチェックすることで事前に知り、事故を防ぐことができる。有効に使いたいところだ!





夜間での事故車は発見しやすい。注意するのは昼間のほうだ。

難攻不落とは不尽ナリ！ 拙者が助太刀いたす!!

寒雨も斬り返す一閃の攻略冬の陣!!

走りながらその文字による情報を読むというのも大変な仕事となるが、そこは慣れで対応していきたい。何せこれにより事故を予防できるのだからねーミスは完走をすぐに不可能にするので活用しよう。

だがそれに頼りすぎると目前のトラブルに反応が遅れることもあるので、情報だけに



前を走っているクルマが上位のクルマでも油断はできない！

安全を求めるのではなく、有視界内での安全も確保して走るようにすること。突然目前のクルマが火を吹くことだってあり得るのだから…。

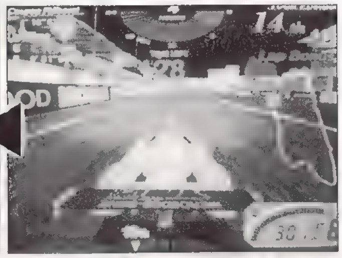
次は時間の変化を見よう。

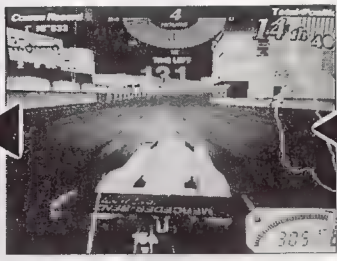


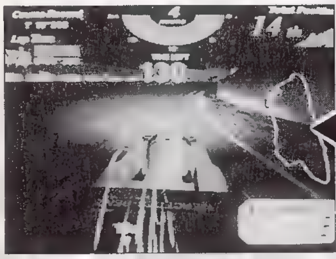
視界が狭くなるのが夜間走行の難しいところ。より安全に…。

昼間は非常に視界もよく走りやすいが、夕方になると見える範囲が狭まり、安全確認がやや難しくなる。それがだんだん暗くなると…プレイヤーの視界は、ヘッドライトで照らされる部分ぐらいしか確認ができなくなるー

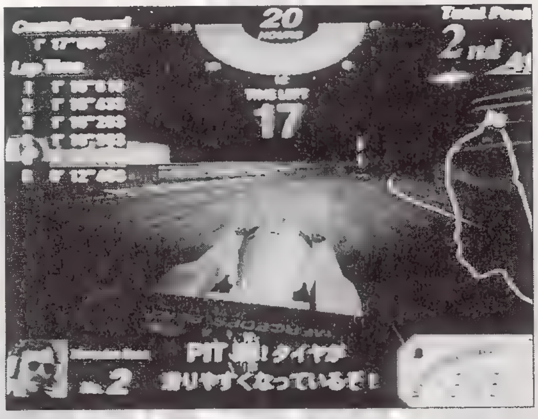
コースを覚えていれば、コースに関しては問題はないが、ライトに急に照らし出される敵車には反応が遅れる！







メインスタンド前は明るい。そこを過ぎると…かなり暗い！



タイヤの情報もピットから得られる。

非常に近い位置になってから敵車をよけるという状況が増えるため、接触も起こりやすい。その中で事故が起きないよう走るわけだからその緊張度もかなりのものとなる。

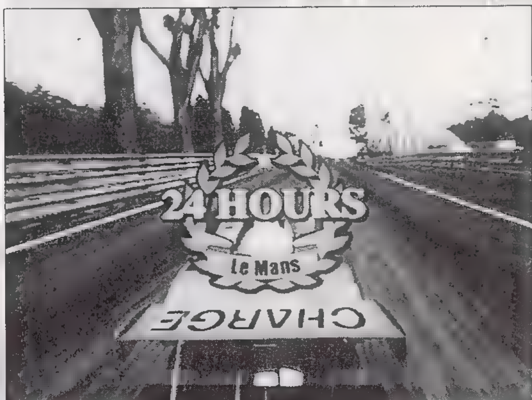
夜間を安全に走るためにはまず無理をしないこと。とくに丘などで先がわかりにくいところでは、事故車をよけられるよう、安定したグリップ力を得つつ走り、すぐによけられるようにする。

無理してミスってタイムを大きくロスするよりも、安全に走り、ややタイムは落ちるものの、それを最小限にする努力をここではしたい。

いかに安全に走り切るか。本物のレースだったらその緊張度は測りしれないところだろう（その緊張感を是非とも味わってみたいものだが）。

次に天候の変化を見よう。

天候は、晴れか雨というこのシチュエーションのみとなるが、その変化の過程は、スタートしたときに雨になっているか、もしくは、レース中に雨になるかの2つになる。



レース中では、ピットからの情報でそれを確認できる。

雨天での走り方を見てみると、とにかくグリップ力が落ちるということ。当然ながら晴れのときの走り方ではかなりきついものとなる。

早めに減速を開始すること、加速も少し遅らせてスピンをさせないようにする。より安全に走る形となる。



天候の変化は特に気を使いたいところだ！



1位が目前に！で、でもタイムが…ぐわ～ぐやしすぎる！

雨天走行で変わる点としてステアリングの重さが変わること。これはグリップ力の低下から起こるもので、軽くなることを覚えておき、切りすぎないようにすること。これを忘れるとすぐテールが外へ振られ、スピンする原因へつながるので気をつけたい。

またタイヤの減りにも気を使いたい。ピットから情報もあるが、それだけ長時間走れば仕方がないところだけどね。

さてあとは走るだけ！



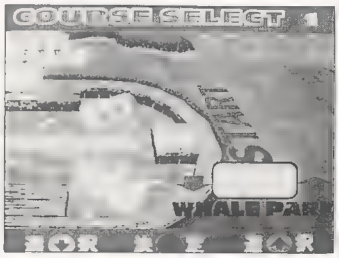
上級ステージで「S」を狙うぞ!
攻略前編!!

SEGA WaterSki™

©SEGA 1997

前半はまず落ちついてマーカーをクリアすること。そこから連続ジャンプを成功させて「S」を狙う土台を作るぞ!!

担当：ずるずる



今回はこのゲームで一番難しい「上級」にチャレンジしようと思う。さすがに2ページではおさまらないため、前編ということで展開をしていこうと思う。

クリアするポイントは絶対にミスをしないこと！

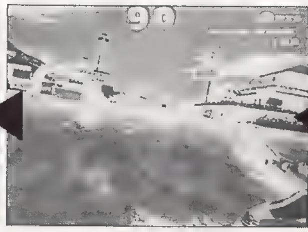
なぜならタイムが厳しいともいえるのだが、1つでも許すとどこまでもミスするため。最初から厳しくいきたい！



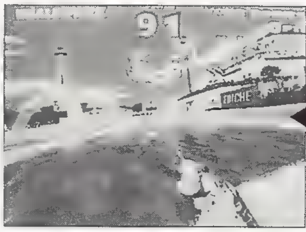
スタートはごく普通にそのままでOK。いきなりミスもしたくないので、最近の展開を把握。右、左、右へ進むぞ。



1つ目は右、あまりふくらまないこと。



少しだけターンをしつつ左へ。



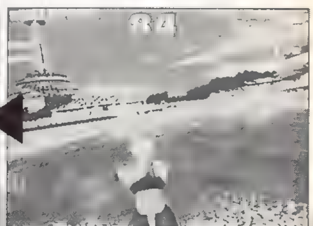
右へ。抜けたら左へ移動をする。

3つ通過したらジャンプ台へ。ここは2つあるが、その左側へ進む。

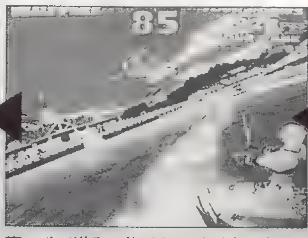


左のジャンプ台へラインを合わせる！

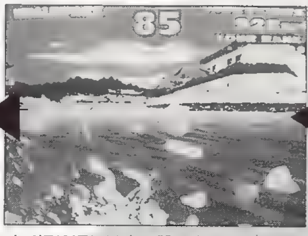
着水すると正面にマーカー。左、左、右、左とあるので引き波に気をつけてクリア。



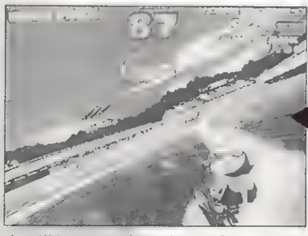
着水すると真っすぐ進めばOK。



真っすぐ進み、抜けたらすぐ右へ！



すぐ切り返して左へ移動をするぞ！

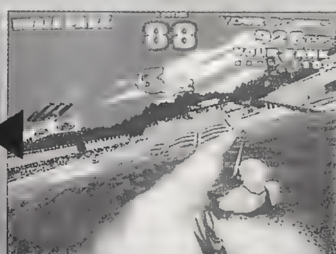


左へ進みつつ、左のジャンプ台へ…。

怖いのは最初の左、左のところ。つい右へ行くクセと引き波により左をキープできなくなるので注意をしたい。

次のジャンプ、連続となる。

1つ目のジャンプから左右に2つあるが、ここは左側を選び真っすぐ飛び、着水後、2つある左側の上でさらにもう1回飛び、連続ジャンプを完成する。稼ぎどころだぞー！



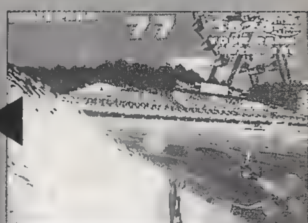




ジャンプ台に入る前に台に対して直進し、連続ジャンプへ！

できれば違うジャンプで、それも得点の高いものを選ぶ。あまり考えすぎるとジャンプできなくなるので注意ー

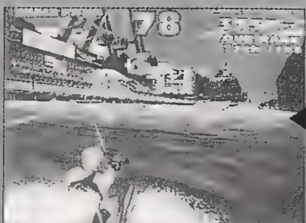
次のマーカーは、左、左、右。コースが右へ曲がっているので引っぱられないように。



マーカーは左に！曲がりすぎるな！



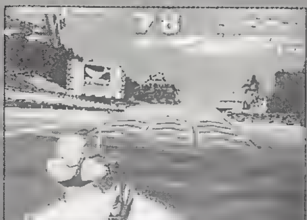
もう1つ左。引き波でふくらむな！



左から右へ進み、マーカーをクリア。

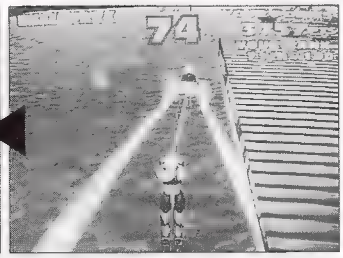
引き波をこらえながら3つのマーカーをクリアするとジャンプ台へ。この先、左に行けばマーカー、右ならもう1回ジャンプができるところ。

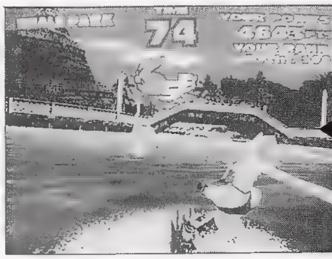
最初は左を選びたい。



左へ寄り、ジャンプ台に合わせる。

難攻不落とは不尽ナリ！ 拙者が助太刀いたす！！
氷雨も斬り返す一閃の攻略冬の陣！！



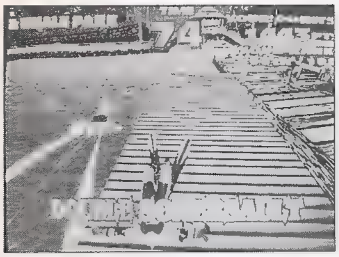


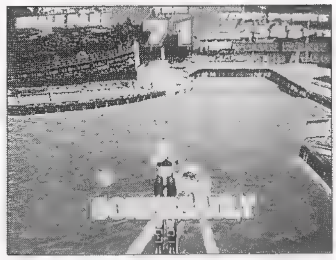
左へ飛ぶとマーカーがある。タイムが気になる人はこっちへ。

左を選ぶ理由は、単にクリアを目的とした場合、重要になるのがタイムだからだ。

まずはクリアを目指し、タイムが残るようになったらジャンプ台を右へ飛び、ジャンプ台でないところへ降り、すぐジャンプへ入ることでひと稼ぎをするといいだろう。

注意するのは、ジャンプ台でないので、タイミングが遅れると飛べなくなること。



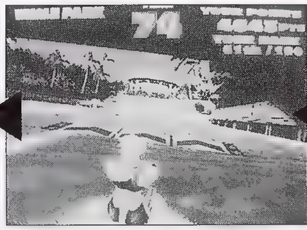


タイムがあまる人は右へ飛び、ジャンプで稼ぐぞ！

コースに戻ったら橋の下を抜けてまたジャンプ台へ。ここは左へ向けてジャンプする。



マーカーをしっかりクリアし、次へ。



ここの台は、やや左寄りへ飛び出す。



マーカーが左寄りに２つあるのを確認。

左寄りに飛ぶと、真っすぐそのままマーカーを2つクリアできる。ここでそのラインが合わせられないとその先のマーカーで大忙し状態になるので気をつけたい。



左寄りに着水できれば直進でOK。

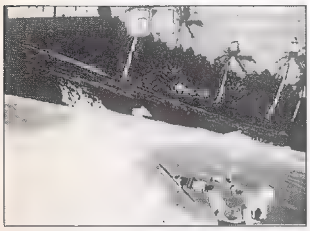


２つ目をクリアするとき、左へターン。

2つのマーカーをクリアしたらすぐ左へ。

マーカーは、左、右、左にあるので、これに合わせてターンをしていく。最後の左をクリアしたら右へ寄り、ジャンプ台のあるところへ移動。

このジャンプ台の先なのだが、マーカーが左寄りにあるので、右から入り、左へ飛び出すようにすること。



しばらくは左右への切り返しが続く。



深く回りすぎないように気をつけたい。



この左をクリアしたら右の台へ進むぞ。



早めに台の正面へ入り、右から左へ！

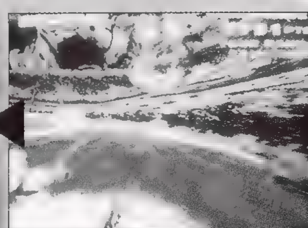


ジャンプ中にマーカーの位置を確認！

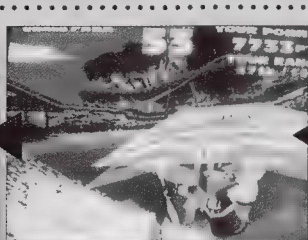
着水したらすぐ左、右とターンし、マーカーをクリアする。がここは間隔が短い。怖いのはターンしすぎて次のジャンプに入れなくなる。コンパクトにターンをしたい。



コンパクトに左へターン！



すぐ切り返して小さく右ターンへ！

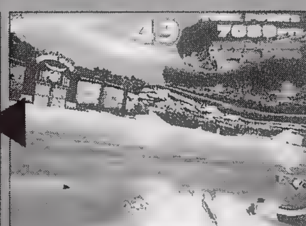


うわっと！ここなら大丈夫！



うりゃ〜！と大ジャンプへ！

かなり無理矢理っぽくジャンプへ。着水は左寄りにすること。ジャンプ台に集中するところなので左寄りに合わせにくいが、ここは気合を入れてがんばりたいところ。



着水したら左へ。



落ちついて右へ進み、次のジャンプへ。

左、右とマーカーをクリアしたところにジャンプ台が1つ。この先に2つ並んだジャンプ台があり、その先に洞窟がある！そこで通るラインを



この台の右から進入し、左へ。次の台の左側へ飛び出すぞ！

引いていくと…1つ目のこのジャンプ台は、右から入り、左へ飛び出すのが一番！

ジャンプしたら2つある左側へ…てなわけで今回はここまで。次回後半へつづく…。

ラストは市街戦！ 君の手でT-REXを封印!!

THE LOST WORLD
JURASSIC PARK™

現在ロストワールドスペシャルをプレイできるお店は東京、新宿、福岡ジョイポリス。今年中には静岡のセガ・チャーリーワンでもプレイできるようになるぞ。これからも設置店はどんどん増えていく予定になっているぞ。

ステージ3までいくと腕が重くなってくるころ。でもエンディングはすぐそこだ！

担当：キャサ夫

ステージ2で分岐していて、プレイヤーがジャングルか湖を選択することができる、というのを前回紹介した。

スペシャルは前作とは違い、〝アトラクション〟として作られているので、前回の紹介を見たら「ちょっと面が短くない？」などの疑問がわいただろう。実は読者のみなさんが感じてくれた通り、アトラクションになっているため、実際のプレイ時間は短く、クリアも簡単にできるようになっているのだ。

しかし、初プレイでクリアするのは難しい。恐竜の出現位置も変更された部分がほとんどだし、もともとのゲーム内容（演出など）自体が変更されたからだ。てなわけで、前回はステージ1と2を紹介した。

今回はその続きとなるステージ3、ファイナルステージをいっきに紹介しよう。

STAGE3 "ESCAPE FROM SITE B"

ステージ3はイベントがメインとなっていて、恐竜の出現がほとんどない。ステージが始まると、ちょっとした演出がある。

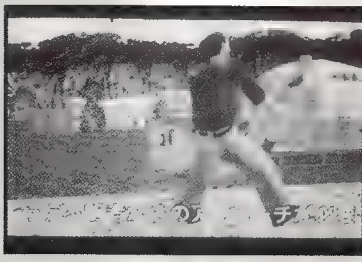
主人公となる2人の女性のほうが建物から落ちそうになっている。それを男性が助けている場面だ。この演出はゲームに関係がないので慌てないように。

さて、一番はじめの戦闘になるのが、前作の補修面となる場面（ワイヤ失敗）。屋根の上から恐竜が襲ってくるところだ。前作は5匹くらいの恐竜が襲いかかってきたが、ここでは3匹が襲ってくる。

しかし、油断はするな！もの凄い早さで攻撃してくるので、ダメージをくらいがちだ。

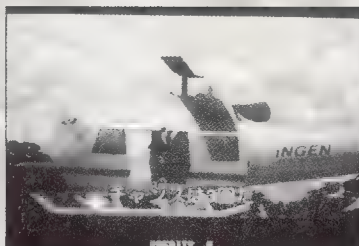


視点が急速回転したら注意。屋根の上から恐竜が3匹出現だ。





イベント〝助けのヘリにワイヤーを渡せ!!〟



ゲームオーバーとの賭けになるワイヤー渡しだ。

3匹の恐竜を倒すとヘリが現れ、ワイヤをヘリに渡す。そしてヘリに逃げ込む。これがイベントだ。

出現したヘリにはサイト（照準）が現れ、それに命中すればOK。しかし、時間が決まっていて、その時間内に行動を終わらせなくてはいけない。失敗は3回までの猶予がある。

このイベントをうまく行うにあたってのアドバイスは、サイトを直接狙わないこと。なぜなら、ヘリまでの距離が結構あるため、ワイヤは弧を描いて飛んでいくのだ。つまり、直接ヘリへ照準をあわせて撃ったとしても、ヘリに届かないという結果になるわけだ。だから、ヘリへワイヤを渡すときは、ヘリよりもちょっと上の部分を狙ってショットするといいだろう。

ステージ3、ここのイベントを甘く見ていると意外に失敗しがち。ちなみにイベントを失敗した場合は、ゲームオーバーになってしまうので、慎重に事を行うことだ。

チャンスは3回。成功すると先へ進める。



ヘリに無事ワイヤを渡すことができると、そのワイヤをつたって2人はヘリに乗り込もうとする。しかし、ここで鳥獣が前方から出現だ。

はじめ前方から出現する鳥獣4匹はプレイヤーに危害を与えないので、撃つも良し撃たぬも良し。その後、視点が180度回転。鳥獣の攻撃に移る。

ここの鳥獣攻撃は前作同様となり、前作をプレイしていたならば問題はないだろう。はじめ、数匹が遠くから接近し、その後、アップで鳥獣が出現！ここが一番ダメージを受けやすいので注意しておけば問題ない。

なお、鳥獣はスナイプショットならば一撃で倒すことができる。しかし、〝顔〟以外のところにショットが当たってしまった場合、鳥獣は耐え、そのまま攻撃してくる。鳥獣はもともと2発で倒すことができると覚えておいたほうがいいぞ。

これでステージ3はクリア。



イベントが成功しても[illegible]



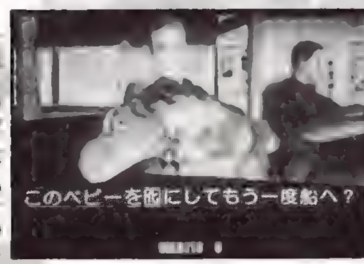
[illegible]



[illegible]

プレイしてみれば分かるが、ほんとに短いステージだ。

ファイナルステージ
"SAN DIEGO IS BURNING"



さあ（もう!?）、いよいよ最終ステージ。街中でT－rexが大暴れだ！

ファイナルステージの目的は、チビッコrexを囮に使い、タンカーまでマザーrexを誘うこと。そしてそのまままうまく船にT－rexを閉じ込めるのだ。

ファイナルステージも恐竜の攻撃が少なく、イベントが重視されていて、ステージ構成も比較的短い。しかし、果たして君は最後のイベントをクリアすることができるだろうか!?

それではいよいよ、息がつまるファイナルステージを紹介しよう。

ステージ開幕、チビッコrexを抱え、車をサンディエゴ港へと飛ばす。だが、マザーrexに追い付かれ、横から攻撃を受けることに。

攻撃サイトから5つ以上出現し、マザーrexもかなり怒っているぞー気を抜くな。



[illegible]

1回目の攻撃を耐えると、マザーrexは減速。なにかを見つけたような素振りをする。その見つけたものというのが、路上を走っているバスだ。このバスに向かってマザーrexが攻撃をしようとする。

ここで頭部にサイトが4～5つほど出現。サイトは非常に小さく照準を定めるのは厳しい…。だが、このサイトをすべて撃つことができないと、バスへの攻撃が…。

バスへ攻撃されると暴走…前方にいるパトカーがバスに激突してしまうのだ！これがプレイヤーへの攻撃を止めることができなかった試練。

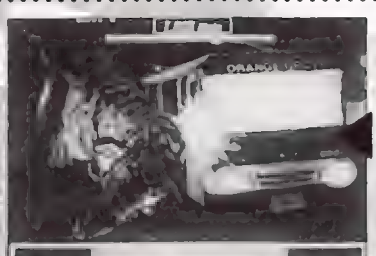
バスにぶつかったパトカーが、衝突の勢いでプレイヤー目掛けて飛んでくる！このイベントは回避可能だが、そのためにはパトカーに出現したサイト6つを撃ち抜かなければいけない。1人プレイだと最高5つまでしか撃つことができず、必ずダメージを受けてしまうだろう。ここは極力イベント前に頭部をすべて撃てるようにしておきたいポイントだ。

イベントが終わるとすでに最終ステージも中盤。サンディエゴ港に無事着き、マザーrexと足を止めて戦うことになる。

倉庫を破壊して出現するマザーrex。画面上にはマザーrexの体力ゲージが現れる。ここではマザーrexの体力ゲージが10分の1になるまでの持久戦を繰り広げる。



バスを襲おうとしているT－rexにサイトが出現。



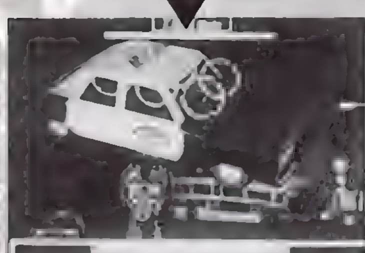
[illegible]タックルをかます



衝撃のあまりバスがパトカーに激突。

攻撃パターンは一定で、そのほとんどが口にサイトが現れて、すべて撃つことができないと噛み付かれるというもの。

1人プレイだとかなりきつい戦いになる。だが、2人プレイだとここはちょっと楽かも…。なぜなら、サイトを撃ちもらすことによって攻撃を仕掛けてくるマザーrexは2人プレイの場合、相方を襲い（どちらかはランダム）直接ダメージを受けるのを避けることができるのだ。



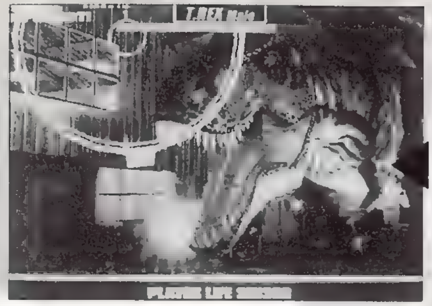
[illegible]

相方が襲われた場合、助ける方法は頭部に現れたサイトをすべて撃つこと。また、襲われたほうは攻撃ができない。しかし、画面上には「スタートボタンを連打しろ！」とアドバイスがでる。襲われたほうはスタートボタンを連打することによって、頭部に現れたサイトの時間（攻撃までの色が変わる時間）をそのボタン連打の頑張り具合で長くすることができるのだ。

で、ボタン連打の頑張りもむなしく、サイトをすべて撃




「ドカーン!」と建物からいきなり現れるマザーrex!


超接近戦だ!さすがにここはダメージを覚悟しろ!!

つことができなかった場合は「襲われたほう」がダメージをくらってしまう。まあ、これが最後の相性度に関わるワケだな。

マザーrexの体力ゲージが約10分の1近くになるとマザーrexは一時退く。その間に船に乗り込み、チビッコrexを囮として檻の中へ…。で、そのまま主人公たちは車に乗り、アクセルターンを打ち噛まし、船から脱出を試みるがここで再び逃げ道にマザーrexが!逃げることがで


相方が襲われたときのフォローも大切だぞ。

きず、影に隠れる2人…。が、マザーrexは我が子に向かう…。ここがファイナルステージ最後のイベントだ。

我が子を目の前にしたマザーrexは、すでに戦意喪失。この瞬間に檻を閉めるのだ!画面上に20秒のタイムが現れ、檻が徐々に降りてくる。この降りをスタートボタン連打によって早く降ろさなくてはいけないのだ。その制限時間が20秒以内というワケ。

で、檻を完全に降ろすことができたら最後マザーrexの頭部に小さなサイトが…。これを撃ち、眠りにつかせて話は終わりだ。

最後の檻を閉めて!マザーrexを眠らせる…というイベントにも失敗はある。このイベントには2つの失敗があり、1つは檻を20秒以内に降ろすことができなかった場合。マザーrexが檻に体当たりをして破壊し、再び暴れだす。しかし、ゲームはこの時点で終了。つまり、ゲームオーバーだ。

で、もう1つは檻を閉め終えたあとの頭部にサイト。これは比較的サイトが小さく、失敗しやすい。これも失敗するとゲームオーバーだ。ほんとに最後の最後のイベントなので、さすがにここではミスしたくないところだね。

さあ、これですべてを紹介したぞ。あとはプレイするのみだ。まあ、敵出現位置などをわりと細かく説明してきたわけだが、実際にプレイした場合はわりと簡単に先へ進むことができるだろう。

ゲームオーバーになるポイントは、道中の攻撃よりもイベント失敗時。はじめの難関になるのは、やはりなんといってもヘリにワイヤを渡す場面になると思う。なにを隠そうこの俺も、AMショーでロストワールドスペシャルに1時間半並び、やっとの思いでプレイしたところ、3分くらいでワイヤを渡すことができずゲームオーバー!…。道中での攻撃はノーダメージだったのに、イベントで失敗してゲームオーバーになってしまったのだ。非常に悲しかったね…。

こうやってゲーム内容を紹介してきたわけだが、スペシャルには得点もないため、点数を狙うなどクリア以外にこれといった目的はないのが前作をプレイしていたゲーマーにとってちょっと悲しい。が、ここらへんは、あくまでも"アトラクション"として楽しんでほしいかと…。

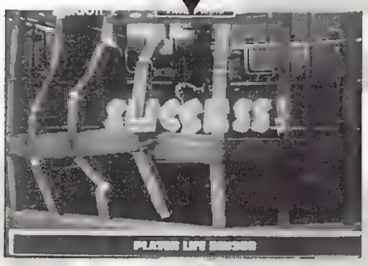
ロストワールドスペシャルの筐体は密室ということで、好きな女の子とのデートには最適!また、ちょっとした横Gを体験したいと思ったときなどにも大活躍するだろう。


囮にしたチビッコrexにマザーrexが近付く。今がチャンスだ!



スタートボタンを連打して檻を完全に閉めるのだ!


封印したらあとは頭部についたサイトを狙い眠らせるだけ…。


命中すれば任務完了!これですべてクリアだ。

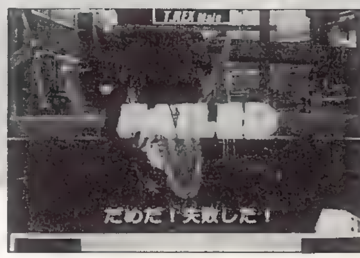
ゲームオーバーの条件ってのをちょっと知っておこう

ノーマルのロストワールドをプレイしていて、ゲームオーバーになってしまう条件…それは唯一持ちライフ(ハート)がゼロになってしまうことだ。だが、ノーマルバージョンはライフ回復アイテムとなるチョコレート(3つ回収で1ライフ増)に救急箱(ライフ1増)などが仲間を恐竜から助けたりするともらうことができたのだ。

だからゲーム開始時はライフが3つしかないが、ステージ3くらいまでノーダメージでいくことができれば、残ライフは4～5と余裕ができたわけ。

で、スペシャルのほうだが、ライフシステムが変更。個数ではなくゲージになり、ダメージを受けるたびにゲージが減るようになっている。ちなみにダメージを受けるとゲージの両サイドからゲージが減っていくが、ゲージ中央から片側だけが実際のライフ。分かりやすく言うと、2人同時プレイをしている場合でも体力ゲージは2人で1本。要は1人でも2人でも変わらないっちゅうことだな。

で、この体力ゲージの青い部分がまったくなくなったらゲームオーバー。だが、先ほどもちょっと説明したが、体力ゲージがなくなってのゲームオーバーはほんとに数少なく、終わってしまうときというのは、たいていがイベント失敗時となるだろう。



最後のイベントで閉じ込めることができないとゲームオーバー。これだけは避けたい…。

ちょっとしたお遊びも実はあったりして…

ゲーム内容自体には実に関係のないお遊びが1つある。それはステージ2の分岐でジャングルを選んだとき、そのまま道中を進んでいくと中盤、大木の前でヒゲの仲間が現れる。

ここで画面が上下切れ、演出に…。このとき画面には狙っているところになぜか銃のレーザースコープが出る。このレーザースコープで仲間が喋っている途中、股間を狙うと話の内容が…。

まあ、たまにはいいかな的なお遊びなので、ジャングルステージを選択した場合は遊んでみるといいだろう。

絶対にゲームデザイナーになりたい人のための学校！ 最適な設備と環境が技能修得をバックアップ!!

日本ゲームデザイナー学院

〒101 東京都千代田区三崎町3-4-9 Tel 03-3261-8211 ■本学院は東京アニメーター学院の姉妹校です。

10年4月生
願書受付中

●入学案内書は左記住所へ●願書受付好調！新聞奨学制度利用者と学生寮入居者は早めの手続きを！



電脳全開。

近い将来、頂点を制する精鋭ゲーム専門校。

●入学案内書無料進呈！
ハガキか電話でお申し込み下さい

即戦力となる人材を育成。

クラスを5～6人のチームに編成し、ソフトハウス方式による実践授業と個人指導を展開。さらに選択講座も多数設置。希望する職種に合わせた科目を効率よく学習できます。

設置学科・修業年限・定員

ゲームデザイナー学部
全日制 定員400名

プランニング科〈2年〉
企画立案のプロセス、プレゼンテーション、制作実習などを経て、プランナーとしての能力向上をはかります。

グラフィック科〈2年〉
ゲームのグラフィックを描く各種ツールの使い方などを学び、2Dや3DCG、映像作品の制作に取り組みます。

キャラクター科〈2年〉
ゲーム制作技術を修得した上で、ストーリーに合わせた登場人物のキャラクターを設定。オリジナルも考案します。

プログラム科〈2年〉
プログラミングで使用するC言語などについて学び、MS-DOSやWindowsなどのゲーム制作に取り組みます。

ゲーム開発研究科〈1年〉
上記各科の卒業生を対象とした学科です。さらに実習を進めることにより応用力を高め、就職活動を有利にします。

文部省認可(財)CG・ARTS協会認定CG教育校

学院特別奨学金制度のお知らせ

本学院への入学を強く希望し、ゲームデザイナーになるための明確な目的意識と勉学意欲をもった人に対し、優先的に入学を許可するとともに、特別奨学金24万円を1年間給付します。
この制度は平成10年度入学生に適用されます。詳細は入学資料をご覧ください。

マシン環境 PC-98シリーズ、DOS／Vマシン、PowerMacを完備。周辺機器やソフトウェアも充実。





学院見学・入学相談 好評！毎日実施中！希望する人は電話で予約し来校下さい。

体験入学 1月17日(土) 1月31日(土)PM1～参加希望者はハガキに住所・氏名・年令・電話を明記！

●求人倍増 学生寮(男女)完備。朝日、毎日、読売新聞社等の奨学金制度(学費全額免除・給与月12万円支給)さくら銀行提携教育ローン(毎月6276円で学べる。保護者80万円借入14年返済)


COMING SOON
CYBER TROOPERS
VIRTUAL-ON
"ORATORIO TANGRAM"
© SEGA ENTERPRISES,LTD.1997 / CHARACTER DESIGN : HAJIME KATOKI
進化を遂げたバーチャロイドたちの新たなる戦いの幕開け
全12機種のバーチャロイドたちによる白熱した3Dバトル。前作を超えるスケールで近日登場。
SAPPORO COFFEE JACK PRESENTS
CYBER TROOPERS
VIRTUAL-ON
FINAL MISSION
電脳戦機バーチャロン　全国大会　開催決定!
大会日程
店舗大会：1997　12／20〜1998　1／25
エリア大会：1998　2／15、2／22
全国決勝大会：1998　3／29（東京・恵比寿　THE GRADEN HALL）
主催：（株）セガ・エンタープライゼス　協賛：サッポロビール飲料（株）
お問い合わせ先：大会事務局　03-5737-7598
SEGA™
株式会社セガ・エンタープライゼス
本社3号館　〒144-0033　東京都大田区東糀谷2-12-14
電話　03(5737)7539（AM販売事業部）

「EHRGEIZ」（エアガイツ）最新バージョンを公開！



相手の剣の一振りを、真剣白刃取り！このまま相手を倒し、攻めに移行する。

有形無形の広がりを持つ新たな闘いが繰り広げられる

「基本的には何でもあり。とにかく自由度が高くて、プレイヤー自身の手によって、自由自在に闘えるようなゲームにしたいですね」

エアガイツが求めていく方向性とは何か？開発者の石井氏は、本誌のインタビューに対し、再三にわたって、上記のようなコメントを繰り返していた。そのコメントの数々が、いよいよ現実のものとして見えてきている。それが今回掲載する画面写真の数々だ。

——どうだろう？これらの写真を見ると、今までのゲームにない、全く新しい可能性が繰り広げられているではないか。「自由度の高さ」は、写真を見れば十分に伝わってくる。



地雷を設置する軍人。それも1つだけではない。いくつも設置できるのだ。



セットした地雷で吹き飛ばされる瞬間。こんな闘い方もエアガイツならではだ！





巨大化したヨーヨーを振り回したり、煙幕をはって相手を気絶させたりと、とにかくどれも斬新！まだまだいろんなことができそうだ。

基本動作は無限大！キミは何から始める？

以前紹介したバージョンで、走る、跳ぶ、障害物を蹴る、壁の上に乗る、跳び道具を放つなど、バラエティに富んだ基本動作がこのゲームのウリであることは、先刻承知済みだと思われる。

今回の最新バージョンでは、この基本動作のバリエーションがさらに増加！よりバラエティ色の強いものが加わっている。

地雷を設置し、対戦相手の動きを制限する。相手の剣攻撃を、ガードするのではなく、真剣刃羽取りで逆手に取る。煙幕を放ち、相手の動きを封じる…など、その可能性は無限大！

石井氏の語る「自由度の高い攻防」とは、こういった具体的な動作を帯びた闘い方を指していると思われる。

S THE RING

GEIZ

近未来型対戦ゲーム『エアガイツ』ここより新しい扉が開かれる

きつつある『エアガイツ』。前回（本誌11／15ムファクトリー代表の石井氏のコメントが、回は、その最新バージョンの画面写真が届いお届けしたい。

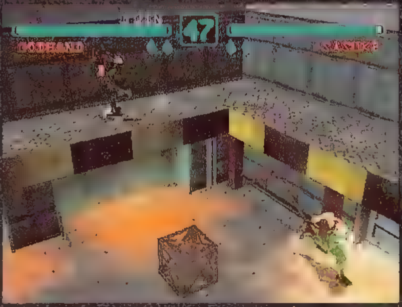
担当 こーし

namco + SQUARE

共同プロジェクト第1弾



移動する貨物エレベーター上での闘い。写真で見る限り、斜め下に急速に落下しているようだ。対戦にどんな影響をもたらすのだろうか?



3Dならではの攻防とは、本来こういうものではなかったのか、と言わんばかりに、立体的な闘いが展開されそうだ。



高低差もこれだけあると壮観である。そして当然、高い位置からの攻撃というのも存在する。写真はボディプレス。

ステージは選択制になり、それぞれのステージに合った闘い方が要求される

現在のバージョンでは、どうやら対戦時において、プレイヤーがステージを自由に選択できるようになっているようだ。

なぜ選択制を採用しているかというと、各ステージによって、闘いの模様が大きく変わる可能性があるからだ。

写真で見てもわかる通り、エレベーター下降中ステージ、3フロア分もの高低差が存在する、雑居ビルステージ、中央に大きな障害物が存在するステージ、四方を壁で囲まれたステージ…これに加えて、飛行船の上なんていうステージも存在するとか…。単に背景が違うだけのステージなど、このエアガイツには必要ない…。

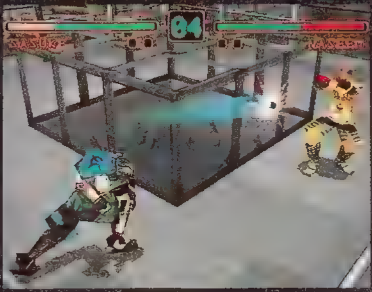
エアガイツに登場するキャラクターの謎

最後に、エアガイツに登場するキャラクターについて、簡単に触れておきたい。

現時点で、以下のようなタイプが存在している。忍者、軍人、主人公とおぼしき鋼鉄の格闘家、そして、ヨーヨーを振り回し、まるでスケ○○刑事(笑)のような女の子。いずれも正式決定ではないようだが…。

このほかにも、カポエラ使いとか、プロレスラー、八極拳使いなども予定しているようで、合計で10人ぐらいに落ちつくそうだ。

——今回紹介できる内容はここまでだが、次回掲載時には、ゲームシステムの全貌から操作関連まで、かなり突っ込んだところまで掘りさげていこうと思う。期待して待っていてほしい!





今回のバージョンで登場しているキャラは、忍者、軍人、鋼鉄の格闘家、そして女の子の4タイプ。このほかにどんなキャラが登場するのだろうか?

既成の枠を飛び越え、新たな地平を切り開く

※画面写真は、開発進行度30%+αバージョンのものです。何とぞ、ご了承ください。

GOD BLESS

EHR

徐々にではあるが、少しずつ完成形へと近づ
号）の記事の際に掲載した、開発者・ドリー
いよいよもって具現化されてきたようだ。今
たので、いち早くゲーメスト読者のみんなに

今回は特集記事オンリーYOU

POCKET FIGHTER ポケットファイター

TM

今回は読者から寄せられたり、攻略ライターも気になっていたポケファイのグラフィックについて、実際に手がけたデザイン関係の方々にインタビューを敢行。ムックのと合わせれば、アナタもポケファイメニア間違いなし！

ポケットファイター mini インタビュー グラフィック&デザイン編

プロフィール内の1は過去の代表作や役職など、2はポケットファイターでの担当です。

キャラゲー!?、可愛い!? だから何?

インタビュアー（以下**イ**）：まず、開発コンセプトを聞かせてください。

佐渡（以下**佐**）：いかにデフォルメキャラを動かすかというのが最初にあって、後はどれだけ自由に動かせるかというのが大命題でした。後は底の浅いものだと失敗と言われるので、中身はしっかり作ろうと。

太田（以下**田**）：可愛い、面白そうということも大切ですが、ゲームはゲームで密接なもので切り離して考えられるものじゃないんですよ。

佐：よくキャラゲー（注1）って言われるじゃないですか。キャラゲーでも別にいいと思うんです、ゲームになってれば。ゲームになってないと批判されるだけ。

注1：キャラゲー…キャラクターゲームの略。内容よりキャラクター人気に依存する度合いが強い、というのが一般の認識。

制作はこんな感じ

イ：では、制作についてなんですが、オープニング、勝利デモ、エンディングの原画はどなたが？

山咲（以下**山**）：私です。

イ：コンテ（注2）もですか？

江口（以下**江**）：勝利デモのポージングとかは山咲さんにおまかせで、オープニングとエンディングは背景を作るスクロール担当と描ける枚数をすり合わせておいて、コンテを僕たち企画担当者で考えて、山咲さんに渡すという感じでした。

注2：コンテ…絵コンテ。グラフィック、特に動きのあるものの基になる絵のこと。さらにはそこに入った指定も。

イ：グラフィックを描く手順を教えてください。それぞれ担当者がいるんですか？

佐：基本はキャラ1人にメイン担当者がいて、何人かお手伝いがいるって感じですね。状況によって変わることもありますが。スクロールは一人1～2ステージってところです。

イ：では絵を描く手順は？

大西（以下**西**）：まず、メモ用紙みたいなものにラフを描いて、OKをもらったら下絵を描き始めるんです。

イ：手書きなんですか？

西：僕はそうです。スクロールは皆がやりたいようにやってるので、手書きの人もいればMac（注3）を使ってる人もいます。

田：キャラクターはパラパラマンガみたいにパターン画を線で描いて、それを取り込んでドットを打ってます。ごく稀にドット絵をいきなり打ってる人もいますね。

注3：Mac…マッキントッシュコンピューターのこと。お約束だが、食べ物屋のほうではない。ちなみにこっちはカプコン本社のある大阪ではマクドというが、コンピューターはそのまま。当然か。

イ：大胆なコスプレ（注4）とキャライメージの統一加減は難しくなかったですか？

田：キャラ担当の人も交えて、話し合いに話し合いを重ねました。一つのコスプレに1日かけても決まらないというほど、すごい時間をかけました。コスプレとか案はたくさんあがるんですが、イメージに合う合わないがあって…。

江：キャラのイメージに当てはまらないといけないし…。

田：違った見た目ということだったら何でも考えられると思うんですよ。でも、リュウが西洋風な鎧を着てても、「それが何？」とかになっちゃうじゃないですか。

江：そこを踏まえつつやらないとダメっていう…。そのキャラのコスプレの路線を決めてから、さらに着替えが3つあるなら3つ考えなきゃいけない。

注4：コスプレ…コスチュームプレイの略。ある職業に就いていない者が、その制服を着ること。業界ではキャラクターの衣装を着ることをいう。

イ：じゃあ、描き始めるまでが長かったんですか？

佐：描き始めてからがまた…。

田：描くのがまた難しいんですよ、あの頭身ですから。しかも、きちんと当たり判定があるんで、ものすごく難しかったですね。

コスプレ、それはキャラ文化の極み?!

イ：またコスプレの話題ですが、どうしてリュウだけコスプレしてないんですか？

田：これ絶対聞かれるって言ってたんですよね。

江：カプコンのキャラの中ではリュウって、考え方的に王道・硬派な立場ですね。だからこういう世界に入ってもコスプレはしないっていう。それはある意味いいかなって。

イ：でもリュウのグローブがダッドリー？っていう噂があるんですが。

田：それはご想像におまかせします。ちなみにこのリュウを作った人は、ダッドリー担当者という事実はあります。

イ：それからケンのフラッシュコンボ。あれは、ナッシュのコスプレなんですか？

田：実はあれはケンの私服という設定です。ケンの担当者にどんなのがいいか聞かれた時に、例えばZEROのエンディング風とか、ナッシュっぽくてもいいんじゃないですかって答えたんです。ゲーム中に私服って見ないでしょ。

イ：では、タバサの謎のロボットの真意は何ですか？

田：このゲームの世界でタバサは科学者だから謎の研究をしていて、ウォーザードでは出てこなかったけど、こんなロボットも作ってたよとか。

佐：らしいです。今回のタバサもウォーザードと同じ人が作ってるんです。


佐渡 敬
1:開発本部第一制作部プロデューサー。『ウォーザード』、『スーパーパズルファイターIIX』

イ：春麗の輪海嘯の自転車にはどんな意味があるんですか？

江：まあ、お巡りさんだから交通整理もするだろう、で何が走るんだろうって話になったら、中国だから自転車だろうってことになりました。

田：デフォルメした自転車を描くことはできるんですが、なぜあの自転車なのかと。

明らかにどこかで見たような気がするというのは、記憶を思い起こさせるってことじゃないですか。今回は思い起こさせるとか、パロディとかっていうものを入れることがもともとコンセプトにあったんですよ。

イ：なるほど。では、さくらのバニーガールの狙いは？

江：バニーってこういうものをやるときの王道じゃないですか。「パロディをやるんだったら生半可なことはしちゃ駄目」とか「パロディの真意は王道にある」というのがあって、単純にコスプレを考えようとした時に、バニーって5秒で出てくるんですよ。

江：モリガンじゃできないし、うちのキャラで考えると絶対さくらになりますよ。

田：傾向としては明るくて可愛くて


江口 勝博
企画担当1：『スーパーパズルファイターIIX（アーケード版、コンシューマー共）』
2：オープニング・エンディングのメッセージと作画の指定。春麗、モリガン、豪鬼の調整。



太田 直仁
1：開発本部第一制作部企画Ｇアーケードチーム。『ウォーザード』、『スーパーパズルファイターIIX』
2：主にゲームシステムの企画・調整全般。あと、下品な技を考える（笑）、心の隙間を埋める（爆）など。

誰にでも受け入れられるようなネタは江口君が考えてくれて、シュールだけどよく見ると下品っていうようなネタは僕のネタが多いです。例えばザンギって毛深いじゃないですか。毛深いっていうと野人とか、肉体派の作業服とかもザンギらしかろうってことで。先に肉体派作業服があって、後にちゃぶ台が出てきました。

HERE COMES A NEW STAGES!

イ：では、次にステージについてですが、南国ステージの看板の意味はなんですか？

西：設定としてはブランカがやってる海の家なんですよ。でも、言葉が通じないだろうからマークで記してるんです。浮輪をレンタルしてるんですが、多分お金がなさそうだから、浮輪1つを魚3匹とバナナ2本で貸してあげる、という看板なんです。

細かい設定は全ステージ決めてました。分かってもらえなくもいいですけどね（笑）。設定決めて描くほうが描きやすいんで。

イ：では、デミトリが楽しそうに滑っていくのも？

西：この設定は、デミトリがヴァンパイアシリーズの住処からこの新居に引越してるんですよ。それでイスとか運び込んでいる途中で、ガイコツたちが引越屋さんで。このデミトリはその喜びを表現してるんですよ。

イ：一つ一つ聞いたらすごく楽しい設定ですね。

西：飾ってある絵はデミトリの叔父さんっていう設定です。

イ：デザイン上で苦労した点はありますか？

西：珍しいケースなんですが、このゲームは始める時に企画より先にスクロールが進んでいたんですよ。デフォルメキャラの対戦ゲームだとしか聞かされてなくて、想像で世界観とかを考えて背景を描いていました。

イ：カプコンオールスターズって感じですが、それもスクロールの方が考えたんですか？

西：はい。誰がどのステージって考えずに、面白ければいいやってやっていました。ミクロキッズ（注5）のイメージで描いてたりもしました。かなりたくさん描きましたね。

田：70枚くらいありましたか。25cmバージョンとか、70cmバージョンとかありましたから。

注5：ミクロキッズ…ディズニー映画のタイトル。

西：それで企画の人たちが加わるまではかなりもめたんですよね。

江：「うーん、なんて説明したらいいのやら」って。



大西 弘樹
1：『X−MEN』や『ZERO2』、『ストIII』等の背景を担当。役職はリーダー。
2：おもちゃ屋ステージ、アマゾンステージの背景等。

田：その頃江口君はスパズルXのコンシューマーのほうをやっていたり、僕はウォーザードをやってましたので、どうしたらいいんだろうって。

江：ステージ数もその頃は決まってなくて、結果的に8ステージって後から決めましたからね。

佐：最初からいいものもあったけど、そのままじゃキツイかなっていうのもあって。

西：バーのステージなんかは最初デフォルメはかかってなかったんですけど、デフォルメしたら面白いんじゃないかってことで決まりましたね。

イ：話し合う時間が長いと、ボツになったものも多いんじゃないですか？面白いものとかありましたか？

田：なんか面白いのありましたっけ？…冷蔵庫の中とか。

江：公園とか、キッチンとかもありましたね。

田：『最後の一葉（注6）』みたいなものもありましたね。あれは未だにはっきり覚えてますね。

注6：「最後の一葉」…アメリカの作家O・ヘンリの掌編小説の一つ。ゲームもいいけど、こういうのも読んどいて人生損はないぞ。

イ：山咲さんはイラストを描く時に苦労した点とかありますか？

山：2・5頭身にするのが大変でした。

江：最初は難しいんですよね。こいつたちはこういう形をしているんだろうって間隔を掴むまでが。だいぶ描いてもらいましたね。

山：立ちポーズでいいのかなって思ってたんですけど、江口さんから地に足がついてない感じがいいって言われて。でも、それってどんなんやろって思いました。

江：それはですね、普通に立っちゃうといつもの格闘ゲームのデモ絵と変わらないんですよ。それで、全身入れて動きのある絵だと見せてあげないと、デフォルメだとわからないんですよ。

イ：なるほど、イメージを掴むまでが大変だったんですね。

山：そうですね。

江：相反する要求でしたね。手を前にしたポーズとか動きを出そうとすると手が長くないとできないんですよ。だから、デフォルメから元（の頭身）に戻る作業をやってくれって言っているようなものですね。でも、デフォルメにしてくれっていう…。

山：今になってようやく慣れてきたって感じですね。

江：山咲さんに描いてもらった数も相当多かったですしね。

イ：では、最後に読者へのメッセージをお願いします。

佐：末永く可愛がってください。

田：いっぱい変身させて楽しく遊んでくれたら嬉しいです。タバサも使ってね。

江：カプコンの王道とされる格闘ゲームではできないことをたくさん入れたつもりなので、楽しんでくれたらいいな。とっかかりはいくつも入れたので、それを探して夢を膨らませてくれたらいいなと思います。



山咲和泉
1：デザインチーム所属。コンシューマーの販促イラスト等を担当。アーケードは本作が初めて。
2：販促イラスト全般。ほかには集客デモやエンディングデモ等の原画。

西：今回は背景の細かいところにかなり気を使って描いているので、熱中してみてほしいですね。

山：ポケットファイターをよろしくねって感じですか。

佐：見た目にだまされないで、とにかくポケットファイターをやってほしいです。2度おいしいから。

イ：皆さん、本日はお忙しい中どうもありがとうございました。

豪鬼ミニクイズ当選者発表！

お待たせしました。11月30日号で行った「豪鬼ミニクイズ」の当選者発表です。さて、答えをカプコンさんに聞いてみたところ…。

『解答として最も近いのは2でしょうか。1だと「泳げないから↓カナヅチ」となっちゃいますが、豪鬼が本当にカナヅチなのかは僕にもわかりません（笑）。

もともと「柱ガードクラッシュ」案が先にあって、あとでカナヅチ攻撃が考えられました。「大工で、しゃがみガード不可くさい技」は？ということで「カナヅチ振りおろし」になったわけです。で、カンナとかノコギリじゃなかったのは「いちばん痛そう」だというのと「水泳とかかってるからちょうどいいか」ということで、カナヅチになったわけです（だから3ではないですね）』

とのことです。さて当選者ですが、なんと1名のみ!!

●広島県　野本晶久君

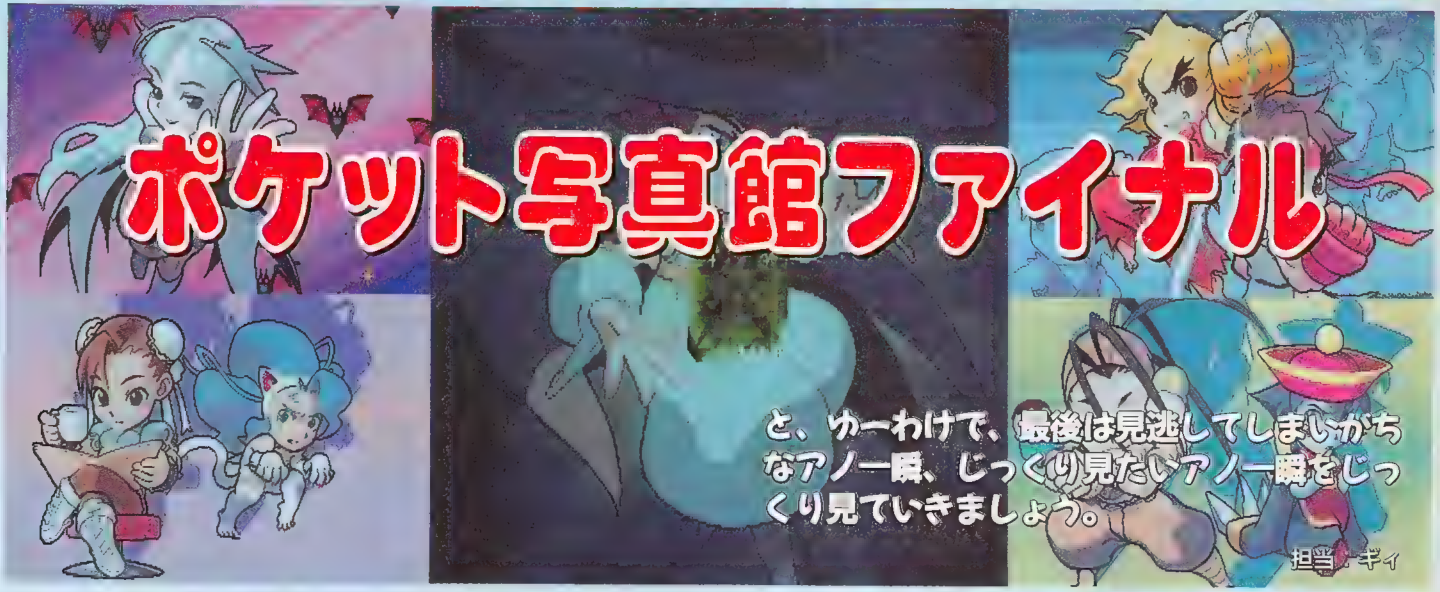
おめでとうございます!!野本君にはゴウカな粗品をプレゼントします。

正解者は1人だけという結果となりましたが、応募してくださった中には楽しいイラスト付きのものなどがあり、「ハイ外れね」というにはあまりにも…なので

●千葉県　和城香穂里さん

の他4名様にも粗品をプレゼントしちゃいます。

応募してくださった皆さん、本当にありがとうございました。

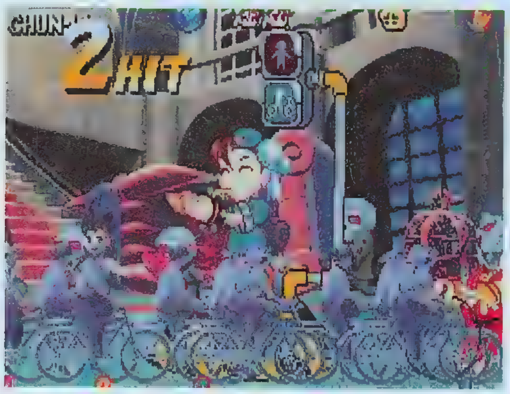


ポケット写真館ファイナル

と、ゆーわけで、最後は見逃してしまいがちなアノ一瞬、じっくり見たいアノ一瞬をじっくり見ていきましょう。

担当：ギィ

中国名物？



リアルすぎてコワイ…





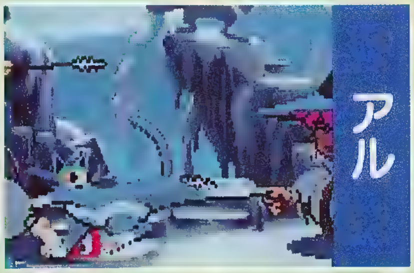
ちょっとだけ驚異現象





タバサと仲間たち





アル



イフン



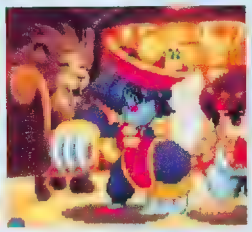
ゴースト



杖



攻撃受けるとやっぱりお姉ちゃんも痛いようです。



「いくよ!れいれい!」お姉ちゃんも表情豊かです。



アレ?額にオフダ貼ってなくても大丈夫なの?強さの秘密はこれか?









COMING SOON!!
近日登場
彩京新チームが贈る、スーパーリアル格闘ゲーム。
画面は開発中のものです。 ©1998 PSIKYO
堕落天使
The Fallen Angels
だらくてんし
ロックオンした敵に対して
全方向どこからでも攻撃ができる
彩京初の3Dシューティング!!
●性能の異なる3種類の攻撃ヘリから自機を選択。
●アジア、北アメリカ、ヨーロッパコースの他、上級者向きのエキスパートコースを含めた4つのコースが選択できます。
●8方向レバー＋2ボタン操作。
●2人同時プレイ。途中参加可能。
セガ社製MODEL2基板使用
3Dシューティングゲーム
画面は開発中のものです。
ZERO GUNNER
ゼロガンナー
新登場
©1997 PSIKYO

ゲーメストムック注文書

貴店TEL（　　）
FAX（　　）

書名	本体価格	冊数
コスプレしちゃえ!!	951円	冊
X-MEN vs STREET FIGHTER	1437円	冊
サムライスピリッツ天草降臨 完全攻略集成之書	1437円	冊
サムライスピリッツ天草降臨ファンブック	951円	冊
わくわく7	1340円	冊
ウォーザード	1437円	冊
リアルバウト餓狼伝説スペシャルグラフィカルマニュアル	951円	冊
ストリートファイターEX	1340円	冊
バーチャファイター3 Act.2	1340円	冊
雀々しましょ恋しましょ原画&設定資料集	1942円	冊
ゲーメストアイランド 血風録 イラストコンボ	980円	冊
ストリートファイターIII	1350円	冊
リアルバウト餓狼伝説スペシャルファンブック	950円	冊
鉄拳3 Act.1	850円	冊
ヴァンパイアセイヴァーグラフィカルマニュアル	850円	冊
ゲームヴォイス～ゲーム声優コレクション	1250円	冊
ストリートファイターIII ファンブック	980円	冊
鉄拳3 Act.2	980円	冊
電車でGO!	1100円	冊
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97グラフィカルマニュアル	980円	冊
ヴァンパイアセイヴァーテクニカルマニュアル	1350円	冊
ギャルズアイランド5	1219円	冊

月　日

株式会社 新声社

コミック注文書

貴店TEL（　　）
FAX（　　）

書名	本体価格	冊数
速攻生徒会② 小川雅史	505円	冊
カプコン美少女戦士コミックアンソロジー③	757円	冊
ネオジオギャルズコミックアンソロジー③	757円	冊
KOF'96外伝⑥ 鷹岬諒	563円	冊
ゲーパロ4コマグランプリ⑨	590円	冊
ねこぱかアンソロジー②	757円	冊
ワールドヒーローズ2⑤ 雑君保プ	825円	冊
ゲームギャグ1Pコミック カプコン編②	563円	冊
ゲームギャグ1Pコミック SNK編	563円	冊
さくらがんばる! 中平正彦	534円	冊
サムライスピリッツ天草降臨 4コマ決定版	563円	冊
デッド オア アライブ4コマ 決定版	563円	冊
ファイターズメガミックス アンソロジー	950円	冊
ザ・キング・オブ・ファイターズG	540円	冊
まるごとさくらアンソロジー	760円	冊
ゲームギャグ1Pコミック ストリートファイターEX編	660円	冊
ストリートファイターIIIコミック アンソロジー	950円	冊
ストリートファイターIII 4コマ 決定版	590円	冊
マジカルドロップ3 4コマ決定版	660円	冊
あすか120%エクセレント コミックアンソロジー	880円	冊
ヴァンパイアセイヴァー コミックアンソロジー	880円	冊
ゲームギャグ1Pコミック セガ編	680円	冊

月　日

株式会社　新声社

GAMEST ◆1月15日号プレゼント◆

◆ゲーメスト1月15日号のアンケート用紙です。アンケートに答えていただいた方の中から抽選で、166ページのプレゼントをさしあげます。表側に希望する賞品の番号をご記入ください。締め切りは1月14日（必着）。

1:今号で面白いと思った記事は何ですか?3つまで答えてね!
[　　　　　　][　　　　　　][　　　　　　]

2:今号でつまらないと思った記事は何ですか?その理由も教えてください。
[　　　　　　]

3:今号の攻略記事で一番役に立った記事は何ですか?
[　　　　　　]

4:もっとたくさんのページで攻略してほしい、または全然誌面に載っていないから次は記事を掲載してほしい、というゲームは何ですか？
[　　　　　　]

5:今、熱中しているゲームは何ですか? [　　　　　　]

6:早くプレイしてみたいゲームは何ですか? [　　　　　　]

7:今号の表紙の感想をお願いします。
[　　　　　　]

8:ゲーメストの攻略内容はどのようにしてほしいですか?
①もっと詳しく　②もっと早く　③もっと初心者でもわかりやすく
④もっと上級者向けに　⑤その他（　　　　　　）

9:今号のアイランド掲載の文字・イラスト作品で一番気に入ったのは何ですか?記号を記入して下さい。 [　　][　　]

10:あなたのご意見をご自由に(P.N.　　　　)
アイランドへの投稿もどーぞ。

ご協力ありがとうございました。

キリトリ線

ゲームヴォイス2（仮）アンケート

★人気声優を満載したムック「ゲームヴォイス」の2弾が発売決定。
新企画も盛り沢山に、前作以上のグレードを目指して現在制作中だ。みんなの声もどんどん取り入れていくので、ハガキを待ってるよ（締め切りは12月末日消印有効）

●あなたの好きな声優を男性、女性、各2名ずつお書きください。

男性声優[　　　　　　][　　　　　　]

女性声優[　　　　　　][　　　　　　]

●声優へのメッセージや質問、読者コーナーへの投稿など、ご自由にお書きください。

ご協力ありがとうございました。

キリトリ線

ビデオ用注文書

貴店印

商品	数量
ストリートファイターZERO 本体価格 4,660円	本
K.O.F.'95 本体価格 4,660円	本
マーヴル・スーパーヒーローズ 本体価格 4,660円	本
バトルガレッガ 本体価格 5,631円	本
サイキックフォース 本体価格 5,631円	本
K.O.F.'96 本体価格 4,660円	本
レイストーム 本体価格 5,631円	本
X-MEN vs. STREET FIGHTER 本体価格 5,631円	本
ゲーメストオブザイヤー1996 本体価格 2,980円	本
サムライスピリッツ天草降臨 本体価格 4,800円	本
ストリートファイターEX 本体価格 4,800円	本
リアルバウト餓狼伝説スペシャル 本体価格 4,800円	本
ストリートファイターIII 本体価格 4,800円	本
鉄拳3 Act.1 本体価格 5,800円	本
鉄拳3 Act.2 本体価格 5,800円	本

お名前

お電話

条件　買切

年　月　日

株式会社　新声社

コミック注文書

貴店 TEL (　　)
FAX (　　)

部数　　冊

条件

書名

担当者

回　　巻

定価

月　日

株式会社　新声社

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-8935

東京都千代田区神田神保町1－26

株式会社　新声社

ゲーメストワールドムック
「ゲームヴォイス2」係

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢（　　）歳 性別（男・女）※
ご住所　〒□□□-□□ ※都道府県	
①小学（　）年　②中学（　）年 ③高校（　）年　④大学（　）年 ⑤社会人　⑥その他（　）	

※の部分は○でお囲みください　**締め切りは12月31日（消印有効）**

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-8935

東京都千代田区神田神保町1－26

株式会社　新声社

ゲーメスト編集部　行
（1月15日号）

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢（　　）歳 性別（男・女）※
ご住所　〒□□□-□□　電話（　　） ※都道府県	
①小学（　）年　②中学（　）年 ③高校（　）年　④大学（　）年 ⑤社会人　⑥その他（　）	
ご希望の賞品名とその番号	

ゲーメストは、どこでお買いになりましたか？※
①書店　②ゲームセンター　③コンビニ　④マルゲ屋　⑤その他

※の部分は○でお囲みください　**締め切りは1月14日必着**

マニアにうれしい初心者にやさしい

VIDEO GAME P.C.B. SHOP Try トライ

ARCADE PCB SHOP

おすすめ中古基板リスト

●ナイツオブザラウンド	¥14,000
●ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	¥20,000
●ヴァンパイアセイヴァー(ソフト)	¥15,000
●ヴァンパイアハンター(ソフト)	¥5,000
●サイバーボッツ(ソフト)	¥12,000
●パワードギア	¥15,000
●ストリートファイターZERO2ALPHA(ソフト)	¥22,000

その他、欲しい基板があったらTELください。

新作ゲーム予約受付中!

■私立ジャスティス学園
■ストリートファイターIII 3rdIMPACT
■ゼロガンナー
■バトライダー
■サイキックフォース2012

その他新作も予約O.K.!!

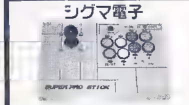
わからないことがあったらTELしてね!

(株)トライ

〒101 東京都千代田区外神田3-10-5 イサミヤ3ビル2F
TEL/03-5295-0667 FAX/03-5295-1958
営業時間:10時～20時(日祭・祝日は18時まで)

ートライホームページ開設!ー
http://www.try-inc.co.jp/

コントロールBOXもあります

シグマ電子	KIC	ハッピー商会
		
AV-5000 ¥28,000	パナカスタムロング ¥34,000	VEGA Jr. ¥29,800
シグマ電子	KIC	ハッピー商会
		
Σ-8000TB ¥15,800	パナツインロング ¥38,000	VEGA Jr.DX ¥36,800 個別連射可能!

コントロールBOXとゲーム基板を一緒にお買いあげの方には値引きあり

秋葉原にきたらチェックしよう!

トライアミューズメントタワー

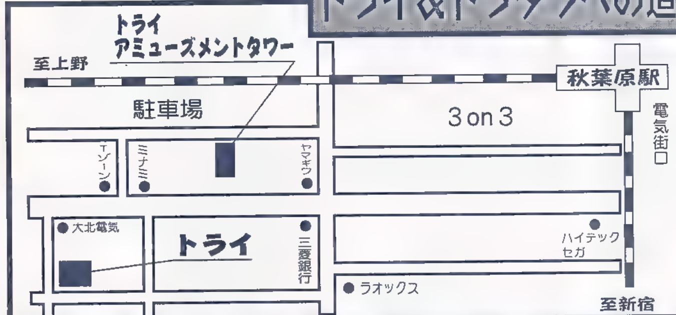
8階建てビルの5・6・7階が全てレトロゲームフロアという,レゲーマニア必見のアミューズメントスポットである。

7Fリクエストゲームフロアリスト

ワンダーボーイ	エリア88
モンスターランド	ブラックボール
モンスターレア	シンドバッドミステリー
忍者ウォーリアーズ	スーパーロコモーティブ
カダッシュ	ペンギンくんウォーズ
ワルキューレの冒険	XEXEX
ロボレス2001	グラディウスII
マッピー	その他あるっス!1月上旬まで

トライアミューズメントタワー情報誌
不定期発行中!

トライ&トラタワへの道



プライズもますます充実!

●入荷予定プライズリスト
年末・年始にかけて,じゃんじゃん入荷!!

●12月入荷予定プライズリスト●

センチメンタルグラフティ	サクラ大戦
フィギュアキーホルダーVol.1	ぬいぐるみ
ときめきメモリアル	電脳戦機バーチャロン
システム手帳	コレクションフィギュア
ボイスメモ	
CD缶ボックスアソート	

SECRET FILE

カプコン シークレットファイル 取扱店

ポケットファイター
マーヴルスーパーヒーローズVSストリートファイター
ストリートファイターIII 2ndIMPACT

トライアミューズメントタワー

Try AMUSEMENT TOWER

〒101 東京都千代田区外神田4-3-10
TEL/FAX 03-5295-2345
営業時間 AM10:00~PM10:00

TAMAYA特選おすすめセット

※中古の表示がない限り商品は全て新品です。

ヴァンパイアセイヴァー2／ヴァンパイアハンター2のセットが大幅に安くなりました！！

ストⅢセカンドインパクト ベガJR DXセット

ストⅢセカンドインパクト（ロム）
CPⅢマザー（中古）
ベガJR DX
ハーネス

通販特価（送料・税込） **¥210,000**

初回 ¥19,920 初回 ¥13,040 初回 ¥10,360
¥19,800×11回 ¥10,700×23回 ¥7,600×35回

ストⅢセカンドインパクト シグマセット

ストⅢセカンドインパクト（ロム）
CPⅢマザー（中古）
AV5000×1／Σ8000ターボ×2
ハーネス
ASコード

通販特価（送料・税込） **¥230,000**

初回 ¥22,760 初回 ¥12,420 初回 ¥8,680
¥21,600×11回 ¥11,800×23回 ¥8,400×35回

ストⅢセカンドインパクト ボードマスターセット

ストⅢセカンドインパクト（ロム）
CPⅢマザー（中古）
ボードマスター
ハーネス

通販特価（送料・税込） **¥220,000**

初回 ¥21,340 初回 ¥11,580 初回 ¥9,520
¥20,700×11回 ¥11,300×23回 ¥8,000×35回

ストⅢセカンドインパクト ベガJRセット

ストⅢセカンドインパクト（ロム）
CPⅢマザー（中古）
ベガJR
ハーネス

通販特価（送料・税込） **¥204,000**

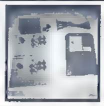
初回 ¥19,728 初回 ¥12,536 初回 ¥9,464
¥19,200×11回 ¥10,400×23回 ¥7,400×35回

ヴァンパイアハンター2 ベガJR DXセット

ヴァンパイアハンター2（ロム）
CPⅡマザー（中古）
ベガJR DX
ハーネス

通販特価（送料・税込） **¥222,000**

初回 ¥21,404 初回 ¥11,748 初回 ¥8,652
¥20,900×11回 ¥11,400×23回 ¥8,100×35回

ヴァンパイアハンター2 シグマセット

ヴァンパイアハンター2（ロム）
CPⅡマザー（中古）
AV5000×1／Σ8000ターボ×2
ハーネス
ASコード

通販特価（送料・税込） **¥242,000**

初回 ¥23,144 初回 ¥13,428 初回 ¥10,472
¥22,800×11回 ¥12,400×23回 ¥8,800×35回

ヴァンパイアハンター2 ボードマスターセット

ヴァンパイアハンター2（ロム）
CPⅡマザー（中古）
ボードマスター
ハーネス

通販特価（送料・税込） **¥232,000**

初回 ¥22,824 初回 ¥12,588 初回 ¥11,312
¥21,800×11回 ¥11,900×23回 ¥8,400×35回

ヴァンパイアハンター2 ベガJRセット

ヴァンパイアハンター2（ロム）
CPⅡマザー（中古）
ベガJR
ハーネス

通販特価（送料・税込） **¥216,000**

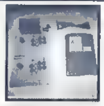
初回 ¥21,212 初回 ¥11,244 初回 ¥11,256
¥20,300×11回 ¥11,100×23回 ¥7,800×35回

ヴァンパイアセイヴァー2 ベガJR DXセット

ヴァンパイアセイヴァー2（ロム）
CPⅡマザー（中古）
ベガJR DX
ハーネス

通販特価（送料・税込） **¥172,000**

初回 ¥16,504 初回 ¥9,848 初回 ¥9,352
¥16,200×11回 ¥8,800×23回 ¥6,200×35回

ヴァンパイアセイヴァー2 シグマセット

ヴァンパイアセイヴァー2（ロム）
CPⅡマザー（中古）
AV5000×1／Σ8000ターボ×2
ハーネス
ASコード

通販特価（送料・税込） **¥192,000**

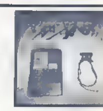
初回 ¥18,244 初回 ¥11,528 初回 ¥7,672
¥18,100×11回 ¥9,800×23回 ¥7,000×35回

ヴァンパイアセイヴァー2 ボードマスターセット

ヴァンパイアセイヴァー2（ロム）
CPⅡマザー（中古）
ボードマスター
ハーネス

通販特価（送料・税込） **¥182,000**

初回 ¥17,924 初回 ¥10,688 初回 ¥8,512
¥17,100×11回 ¥9,300×23回 ¥6,600×35回

ヴァンパイアセイヴァー2 ベガJRセット

ヴァンパイアセイヴァー2（ロム）
CPⅡマザー（中古）
ベガJR
ハーネス

通販特価（送料・税込） **¥166,000**

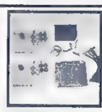
初回 ¥16,312 初回 ¥9,344 初回 ¥8,456
¥16,000×11回 ¥8,700×23回 ¥6,000×35回

鉄拳3 ベガJR DXセット

鉄拳3（PCB）
ベガJR DX
ハーネス

通販特価（送料・税込） **¥248,000**

初回 ¥24,436 初回 ¥13,932 初回 ¥11,368
¥23,300×11回 ¥13,200×23回 ¥9,400×35回

鉄拳3 シグマセット

鉄拳3（PCB）
AV5000×1／Σ8000ターボ×2
ハーネス・ASコード

通販特価（送料・税込） **¥268,000**

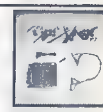
初回 ¥26,176 初回 ¥15,612 初回 ¥13,188
¥25,200×11回 ¥13,700×23回 ¥9,700×35回

鉄拳3 ボードマスターセット

鉄拳3（PCB）
ボードマスター
ハーネス

通販特価（送料・税込） **¥258,000**

初回 ¥24,756 初回 ¥14,772 初回 ¥10,528
¥24,300×11回 ¥13,200×23回 ¥9,400×35回

鉄拳3 ベガJRセット

鉄拳3（PCB）
ベガJR
ハーネス

通販特価（送料・税込） **¥242,000**

初回 ¥23,144 初回 ¥13,428 初回 ¥10,472
¥22,800×11回 ¥12,400×23回 ¥8,800×35回

アップスキャンコンバーター
XRGB−1（定価¥28,800）

通販特価（代引き・送料・税込） ¥26,000

ディスプル 通販特価（送料税込）¥18,800
（XRGB−1の廉価版 定価¥19,800）

大画面モニターが使えるようになりました。
パソコン用モニターで高画質のゲーム画面が楽しめます（N64・プレイステーション・サターン・アーケード等に対応）。
※水平同期周波数が24KHz専用のモニターには対応していません。

Qサウンドステレオボード ¥4,800
ケース、ACアダプター付 ¥8,500

ACアダプター ¥500
アストロ・ブラストシティ用 ¥14,800

21P用4chセレクター ¥5,000
セレクティ（3chセレクターコード付/電波新聞社製） ¥7,000

21P接続コード ¥4,000

自作キット（コントロールパネル）

		ビデオコンバーター	¥10,000
		12色リボンコード（1m）	¥200
		24¢SW	¥150
ブラストシティ/アストロ底ケース	¥7,500	56PJコネクター	¥550
		圧着端子	¥20〜
〃 2L12Bパネル	¥13,500	光センサーレバー	¥3,000
レバーLS32	¥1,500	レバー（サンワ製）	¥1,700
30¢ボタンSW	¥150	連射基板	¥5,500
レギュレイター	¥5,500	東映製モニター（25インチ）	¥65,000

バーチャファイター3tb

■ブラストシティ組み込み
¥598,000

■バーサスシティ組み込み
¥718,000

■バーチャファイター3tb
・PCB（ハーネス付） ¥428,000
・ロム ¥188,000

21ソニー RGBゲーム専用TV 21インチ（KV−21SP1）

21P用アダプター ¥5,000

■プレイステーション用 ¥56,000
…………通販特価¥48,000
■プレステ+サターン用 ¥65,600
…………通販特価¥58,000
■プレステ+アーケードゲーム用 ¥65,600
…………通販特価¥58,000
■21P 4チャンネルセレクター付 ¥64,000
…………通販特価¥55,800

格安中古基板

バーチャロン（パネル・ハーネス付）	148,000
X−MENvsストリートファイター（ロム）	25,000
バーチャファイター2.1	25,000
ストZERO2（ロム）	3,000
ヴァンパイアセイヴァー（ロム）	22,000
ヴァンパイアセイヴァー2（ロム）	48,000
19XX（ロム）	18,000
ヴァンパイアハンター2（ロム）	48,000
サイバーボッツ（ロム）	12,000
バトルサーキット（ロム）	15,000
サイキックフォースEX	28,000
鉄拳3	198,000
マーブルvsストリートファイター（ロム）	58,000
ナムコ	
鉄拳3（ver.E）	218,000
クラシックコレクションvol.1	15,000
クラシックコレクションvol.2	28,000
ファイナルラップ3	5,000
ソウルエッジⅡ	38,000
子育てクイズマイエンジェル2	25,000
スーパーワースタ'93	3,000
スーパーワースタ'96	15,000
ディグダグ	8,000
カプコン	
マーブルスーパーヒーローズ（ロム）	20,000
クイズ七色町の奇跡（ロム）	10,000
スーパーストⅡ（ロム）	3,000
スーパーストⅡX（ロム）	5,000
ストリートファイターⅢ	38,000
ストリートファイターⅢ（ロム）	20,000
ストZERO（ロム）	3,000
コナミ	
スラムダンク	12,000
ゴルフィングレイツ2（パネル付）	18,000
サラマンダ2	18,000
ハイパーアスリート	68,000
ときメモ対戦ぱずる玉	18,000
ときメモ ユアハート（筐体付）	380,000
タイトー	
インベーダーDX	3,000
究極タイガーⅡ（ロム）	2,000
サイキックフォース	25,000
Gダライアス	65,000
ダライアス外伝（ロム）	2,000
パズルボブル2（ロム）	2,000
その他	
KOF'96（ネオジオソフト）	8,000
KOF'97（ネオジオソフト）	68,000
リアルバウト餓狼伝説sp（ネオジオソフト）	8,000
ゴーカイザー（ネオジオソフト）	3,000
隠忍	25,000
ストームブレード	38,000
ストームブレード（ロム）	38,000
閃激ストライカー	58,000
戦国ブレード	28,000
ソルディバイド	68,000
ティンクルスタースプライツ	35,000
デッドオアアライブ	58,000
天外魔境真伝	3,000
闘姫伝承	28,000
バーチャファイター2（ロム）	3,000
〃 2.1（ロム）	5,000
バルキューブ	5,000
パルスター（ネオジオソフト）	3,000
プリクラウィンターバージョン（STVソフト）	3,000
プリクラスプリングバージョン（STVソフト）	3,000
新製品（予約受付中）	
ジャスティス学園	予価238,000
月華の剣士	128,000
バトライダー	価格未定
ストZERO3	価格未定
サイキックフォース2012	価格未定
バーチャロン2−オラトリオ タングラム	価格未定

TAMAYAメンバーズカード 募集中！

☆消費税5%がまるまる還元！
ズバリお得です！
☆入会金・年会費、無料
☆カードでキャッシングが出来る
他にたくさんの特典がついています。詳しくはお電話で。

TMGC TM ゲームクラブ （株）TAMAYA

TEL.03（3472）8511
FAX.03（3472）8512
〒140東京都品川区東品川1−5−10 営業時間：平日AM9:30〜PM6:30
日・祝日 休み
振り込み先：第一勧業銀行笹塚支店
普通1982824 （株）玉屋商品センター



★初心者歓迎★これから基板を始めたい方に詳しい資料差し上げます。
80円切手2枚を同封の上、上記住所宛に請求してください。

ほしい物を今すぐ手元に!!

分割払い
始めました。

★低金利ローン★ ★商品の組合せは自由自在です。★ ★最高60回までOK!!★

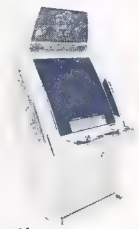
SNK スーパーネオ29タイプⅡ ハイパーネオジオ64搭載 サムライスピリッツ3D



予約受付開始
もちろんローンもOK。

SEGA ブラストシティ

（筐体12ボタンパネル仕様）



通販価格￥240,000(税込)

初回￥22,400	￥22,400×11回
初回￥12,400	￥12,400×23回
初回￥ 9,980	￥ 8,300×35回

SEGA ブラストシティ+バーチャファイター3 中古

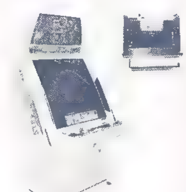
（筐体12ボタンパネル仕様）



通販価格￥580,000(税込)

初回￥54,500	￥54,100×11回
初回￥31,500	￥29,900×23回
初回￥22,660	￥20,100×35回

SEGA ブラストシティ SNK キングオブファイター97' 組込

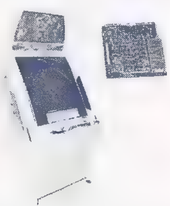


通販価格￥410,000(税込)

初回￥39,000	￥38,200×11回
初回￥23,100	￥21,100×23回
初回￥16,320	￥14,200×35回

SEGA ブラストシティ NAMCO 鉄拳3セット

（筐体12ボタンパネル仕様）

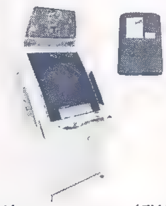


通販価格￥500,000(税込)

初回￥47,400	￥46,600×11回
初回￥26,600	￥25,800×23回
初回￥20,500	￥17,300×35回

CAPCOM マーヴルスーパーヒーローズVSストリートファイター SEGA ブラストシティ 組込

（筐体12ボタンパネル仕様）

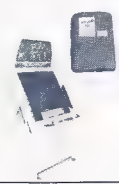


通販価格￥410,000(税込)

初回￥39,000	￥38,200×11回
初回￥23,100	￥21,100×23回
初回￥16,320	￥14,200×35回

SEGA ブラストシティ CAPCOM ヴァンパイアセイバー2セット

（筐体12ボタンパネル仕様）



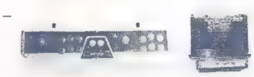
通販価格￥420,000

初回￥39,200	￥39,200×11回
初回￥21,700	￥21,700×23回
初回￥14,840	￥14,600×35回

SNK キングオブファイター97' ボードマスターセット

通販価格￥220,000(税込)

ボードマスター
MVI
キング97'
ハーネス



初回￥20,900	￥20,500×11回
初回￥12,900	￥11,300×23回
初回￥ 9,440	￥ 7,600×35回

CAPCOM ストⅢ 2ndインパクト ボードマスターセット

通販価格￥240,000(税込)

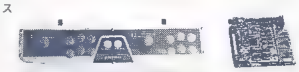


初回￥22,400	￥22,400×11回
初回￥12,400	￥12,400×23回
初回￥ 9,980	￥ 8,300×35回

NAMCO 鉄拳3, ボードマスター セット

ボードマスター
鉄拳3
ハーネス

通販価格￥325,000(税込)



初回￥30,700	￥30,300×11回
初回￥18,900	￥16,700×23回
初回￥11,400	￥11,300×35回

SEGA バーチャファイター3TB (ロムキット)

☆好評発売中!!
☆CAPCOMストⅢ2ndもよろしく!

ローンでご購入の方、お気軽にお問い合わせ下さい。
高くて今すぐ現金はムリという方も、ローンなら楽々ご返済できます。

CAPCOM

ストリートファイターⅢセカンドインパクト	180,000
私立ジャスティス学園	値引き有り
ストリートファイターⅢ	50,000
ヴァンパイアセイヴァ2（カート・新品	109,000
ポケットファイター（カート・新品	125,000
ストリートファイターEX	80,000
マーブルVSストリートファイター（カート）	100,000
D&D（カート）	20,000
19XX（カート）	30,000
マーヴルスーパーヒーローズ（カート）	20,000
サイバーボッツ（カート）	12,000
X-MEN（カート）	10,000
パワードギア（カート	18,000
トップシークレット	35,000
ガンスモーク	35,000
ラストデュエル	18,000
殿様の野望	8,000
トイポップ	50,000
グロブダー	68,000
ファイナルラップR	50,000
イシターの復活	88,000
ドルアーガの塔	75,000
リブルラブル	45,000
マッピ	42,000
パックランド	70,000
パック&パル	45,000
アウトフォクシーズ	35,000
ティグダグ	30,000
ゼビウス	28,000
ニューラリーX	65,000
ワンダーモモ	80,000
ドラゴンスピリッツ	55,000
ギャラクシアン	35,000
ボスコニアン	45,000
モトス	32,000

KONAMI

ファイティング武術（筐体込み）	OP 998,000
グラディウスⅠ（アンプ付）	55,000
スラムダンク	25,000
グラディウスⅡ	40,000
グラディウスⅢ	30,000
フロッガー	38,000
ゼクセクス	32,000
ときめきメモ対戦パズル玉	55,000
セクシーパロディウス	45,000
プーヤン	30,000
ゴルフィンググレイツ2	30,000
リーサルエンフォサーズ	30,000
出たな ツインビー	12,000
タイムパイロット84'	20,000
ピットファイター	12,000
クォース	8,000
サプライズアタック	5,000

NAMCO

スーパーワールドスタジアム97'（新品）	138,000
ダンシングアイ	65,000
鉄拳3	238,000
ゼビウス3D／G	55,000

TAITO

きらめきスターロード	値引き有り
G-ダライアスver2（新品）	193,000
プチカラット	値引き有り
パズルボブル2（ロム）	10,000
ダライアス外伝（ロム）	20,000
エレベーターアクションリターンズ（ロム）	20,000
あっかんべえだー（ロム）	10,000
レイフォース	88,000
ルナレスキュー（白黒）	55,000
アルペンスキー	50,000
インベーダー（カラー）	50,000
バブルボブル	32,000
サイレントドラゴン	15,000
ニンジャキッズ	12,000
地獄めぐり	10,000
カゲキ	8,000

SEGA

花組コラムスサクラ対戦	値引き有り
バーチャファイター3TB	188,000
ウインターヒート（新品、カセット）	110,000
バーチャロン（通信基板、パネル付）	400,000
ラストブロンクス（ジャマハーネス付）	200,000
デッドオアアライブ（ジャマハーネス付）	200,000
バーチャファイター3	350,000
ソニック・ザ・ファイターズ	150,000
バーチャーファイターKIDS	80,000
ファイティングバイパーズ（ジャマハーネス付）	150,000
バーチャーファイター2（ジャマハーネス付	100,000
ペンゴ純正	60,000
ファイナルアーチ	60,000
バーチャファイターリミックス	57,000
デカスリート（ロム）	15,000
獣王記	12,000
青春スキャンダル	30,000
テディボーイブルース	42,000
モンスターランド	22,000
サンダーフォースAC	18,000
ぷよぷよ通	12,000
ガルディア	12,000
ゴールデンアックス	10,000
クラッチヒッター	8,000

DECO

ダンクドリーム95（新品）	40,000
強行突破	35,000
マジカルドロップ	15,000
クルドバスター	15,000
ダークシールⅡ	15,000
キャンパスハンティング	15,000
バックファイヤー	45,000

IREM

アールタイプ レオ	28,000
フック	25,000
快傑やんちゃ丸	12,000
四川省2	10,000
ぐっすんおよよ	10,000
サンダーブラスター	12,000

BANPRESTO

スーパースラムズ	42,000
ウルトラ警備隊	40,000
アルチメイトテニス	12,000

SNK

月華の剣士	値引き有り
ジョイフルロード	60,000
MV-1A（新品）	48,000
バトルフィールド（ループレバー付）	30,000
A.S.O	15,000
ストリートスマート	10,000
スカイソルジャー	10,000
航空奇兵物語	10,000

ATLUS

ヘブンズゲイト（新品）	125,000
ブレイゾン	10,000

その他

雷電ファイターズⅡ	値引き有り
スーパーリアル麻雀P7	値引き有り
雀々パラダイス2	値引き有り
ストライカーズ1945Ⅱ	188,000
ギャロップレーサー2（新品	208,000
ミスターDo'sワイルド&ライドと、VSユニコーン2枚セット（音声アンプ付）	60,000
ポパイ	45,000
キャノンダンサー	30,000
スターフォース	20,000
マリオブラザーズ	30,000
疾風魔法大作戦	20,000
ボンジャック	20,000
ドギューン	10,000
ヨモラ	10,000
パング3	25,000
ライテン	20,000
ワールドラリー	20,000
ダーウィン4078	15,000
ソニックウィングス	10,000
特価!!卒業証書（新品）	20,000
特価!!ロックマン（新品）	30,000
ガンバード	18,000

買取も致しておりますので、どうぞお気軽にお電話下さい。



TSC
有限会社 哲信クリエイト
〒545 大阪市阿倍野区美章園2-21-11 朝日プラザ1F
TEL.FAX 06-719-9919 営業時間 10:00~21:00

●お支払い方法●
●銀行振込 ……… 入金確認即商品発送
●コレクトサービス ……… 商品代引サービス
振込先、相互信用金庫本店（当）0464186
相互信用金庫本店（普）0030322

ゲーメストムック常備店 すばらしい本屋さん132軒

■北海道地方

●旭川富貴堂本店
北海道旭川市３条通８丁目右２
TEL.0166-26-6100

●リーブルなにわ
札幌市中央区南一条西４丁目
日之出ビル
TEL.011-211-3800

●アニメ&ゲームショップ　めっか
北海道札幌市西区琴似１条4-2-12
イチダビル２Ｆ
TEL.011-614-6430

●なにわ書房グランドホテル前店
北海道札幌市中央区北１条西３
TEL.011-211-4433

●文教堂書店発寒店
北海道札幌市手稲区新発寒４条1-1110
TEL.011-669-2205

●文教堂書店伏古店
北海道札幌市東区伏古13条21-1
TEL.011-780-2706

■東北地方

●ブックスオオトリ仙台店
宮城県仙台市青葉区中央1-7-1
TEL.022-261-2461

●本のアイエ駅前店
宮城県仙台市青葉区中央1-10-1
TEL.022-264-0718

●BOOK SHOPますや
岩手県久慈市中町2-5ダイエー内
TEL.0194-53-0908

●ブックスコロナ
秋田県秋田市桜1-12-8
TEL.0188-33-3105

●メディアイン五所川原店
青森県五所川原市鎌谷町164
TEL.0173-35-4666

●岩瀬書店コミックアイランド店
福島県福島県本町1-21
TEL.0245-23-0366

●アニメイト郡山
福島県郡山市燧田195サンシティ内3F
TEL.0249-34-8111

■関東地方

●好文堂芸夢コミューズメント
栃木県真岡市台町4165-2
TEL.0285-82-2061

●A TO Z
栃木県小山市小山469-1
TEL.0285-28-3511

●アルファースポット
群馬県太田市石原473-1
TEL.0276-46-8836

●ブックスナカザト
茨城県結城市国府町553
TEL.0296-33-3220

●コミックトレイン
千葉県千葉市稲毛区弥生町2-21
ポップスクェアにしちば１Ｆ
TEL.043-255-6281

●文教堂書店市原店
千葉県市原市東五所6-12
TEL.0436-43-0979

●Bee-One　三省堂書店
千葉県千葉市富士見2-3-1
TEL.043-224-1881

●ブックセンター東久留米店
東京都東久留米市本町3-8-1
イトーヨーカドー３Ｆ
TEL.0424-75-8200

●書泉ブックマート
東京都千代田区神田神保町1-21-6
TEL.03-3294-0011

●三省堂書店本店
東京都千代田区神田神保町1-1
TEL.03-3233-3312

●明正堂秋葉原店
東京都千代田区外神田1-17-15
秋葉原デパート３Ｆ
TEL.03-3257-0758

●ソフマップ13号店
東京都千代田区外神田1-11-9
第２中栄ビル２Ｆ
TEL.03-3253-4720

●ラオックス・ザ・コンピュータゲーム館
東京都千代田区外神田1-13-3　１Ｆ
TEL.03-3251-3100

●T-ZONE本店
東京都千代田区外神田4-3-3
TEL.03-3257-2776

●書泉ブックタワー７Ｆ
東京都千代田区神田佐久間町1-11-1
TEL.03-5296-0051

●アニメック
東京都新宿区新宿2-1-1
ラポートピアビル2Ｆ
TEL.03-3354-2261

●紀伊國屋書店新宿本店
ゲーム本の店
東京都新宿区新宿3-17-7紀伊國屋ビル１Ｆ
TEL.03-3354-0131

●まんがの森新宿店
東京都新宿区新宿3-35-1
TEL.03-3341-0921

●未来堂書店
東京都新宿区高田馬場2-17-4菊月ビル
TEL.03-3209-0656

●博文堂大井町店
東京都品川区東大井5-15-16ＫＨビル１Ｆ
TEL.03-3458-1430

●ヤマギワソフト館６Ｆゲームフロア
東京都千代田区外神田3-13-12
TEL.03-3253-2111

●明屋書店五反田東口店
東京都品川区東五反田2-3-5
TEL.03-3447-5254

●あおい書店五反田店
東京都品川区西五反田1-18五反田ＮＴビル
TEL.03-3495-7289

●まんがの森渋谷店
東京都渋谷区宇田川町12-10
TEL.03-5489-0257

●アニメイト渋谷店
東京都渋谷区桜丘町24-4東武冨ビル１Ｆ
TEL.03-5458-2454

●三省堂コミックステーション渋谷
東京都渋谷区渋谷2-21-12
東急文化会館６Ｆ
TEL.03-3406-9319

●えるぱれショップ渋谷店
東京都渋谷区道玄坂2-16-5
セントラル共立ビル５Ｆ
TEL.03-3462-2704

●まんが王下北沢店
東京都世田谷区北沢2-30-13
TEL.03-3481-8432

●まんがの森池袋店
東京都豊島区東池袋1-26-1
タクトTOビル１Ｆ
TEL.03-5396-1245

●新宿書店池袋支店
東京都豊島区東池袋1-28-7
ジャノメミシンビル2F-B
TEL.03-5391-6231

●アニメイト池袋
東京都豊島区東池袋3-2-4共永ビル
TEL.03-3988-1351

●まんがの森上野店
東京都台東区上野6-16-16上野新高ビル１Ｆ
TEL.03-3833-3411

●宮脇書店田無店
東京都田無市西原町3-3-12
TEL.0424-61-4060

●福家書店町田店
東京都町田市原町田6-13-20
TEL.0427-25-2132

●まんがの森町田店
東京都町田市森野1-15-12長谷川ビル１Ｆ
TEL.0427-25-6651

●まんが王八王子店
東京都八王子市東町1-6サカキビル２Ｆ
TEL.0426-45-9121

●まんがの森吉祥寺店
東京都武蔵野市吉祥寺南町1-3-2
吉祥寺ＭＲビルＢ１Ｆ
TEL.0422-45-5431

●恭文堂書店
東京都目黒区鷹番3-3-19
TEL.03-3712-4049

●ブックスササキ
東京都江戸川区中葛西3-14-10
TEL.03-3687-5022

●まんがの森横浜西口店
神奈川県横浜市西区南幸2-13-7
横浜エムエスII１Ｆ
TEL.03-311-8761

●杉山書店
神奈川県横須賀市大滝町1-27
TEL.0468-22-2224

●井上書房
神奈川県藤沢市川名2-1-2
TEL.0466-26-2401

●内田屋書房東海大学前駅店
神奈川県秦野市北矢名40小田急マルシェ内
TEL.0463-78-5521

●鎌倉書店
神奈川県鎌倉市大船1-24-1
TEL.0467-46-2619

●スーパードキドキ浦和店
埼玉県浦和市沼影1-13-15
TEL.048-866-0200

●マイタウン栄璋堂
埼玉県東松山市沢口町15-1
TEL.0493-23-6611

●くまざわ書店コミックランドビーワン
東京都八王子市旭町2-11
TEL.0426-25-1201

●紀伊國屋書店新宿南店
東京都渋谷区千駄ヶ谷5-24-2
タカシマヤタイムズスクエア１Ｆ
TEL.03-5361-3301

●コミックバンク
東京都豊島区東池袋1-20-3
TEL.03-5391-3490

●BOOKS　ルーエ
東京都武蔵野区吉祥寺本町1-14-3
TEL.0422-22-5677

●ブックセンターリブロ町田店
東京都町田市森野1-14-17西友町田店6,7階
TEL.0427-26-0570

●芳林堂書店コミックプラザ
東京都豊島区西池袋1-18-2
藤久ビル西１号館B1
TEL.03-3984-0018

■北陸地方

●ムックムック
石川県石川郡野々市町堀内33街区8
TEL.0762-94-1166

●ブック宮丸金沢南店
石川県金沢市八日市第３土地区画35街区3
TEL.0762-44-3211

●MaCプラザ新潟書房
新潟市三条市荒町2-22-29
TEL.0256-35-6561

●Mr.Books五智店
新潟県上越市国府4-30
TEL.0255-44-7660

●とのさまーと
新潟県新潟市山二ツ5-2-21桜井ビル２Ｆ
TEL.025-287-2236

●とのさまーとR
新潟県新潟市天神尾2-9-14ライフビル２Ｆ
TEL.025-245-4141

■東海地方

●明屋書店浜松幸町
静岡県浜松市幸1-4-18
TEL.053-473-2232

●ゲームインプリンス（ゲームセンター）
静岡県清水市天神町1-2-6
TEL.0543-64-8012

●アオキ書店
愛知県春日井市如意申町7-1-8
TEL.0568-33-7126

●アニメイト名古屋店
愛知県名古屋市中村区椿町21-2
第二太閤ビル１Ｆ
TEL.052-453-1322

●三洋堂本店
愛知県名古屋市昭和区隼人町7-7
TEL.052-832-8202

●三洋堂パソコンΣ上前津店
愛知県名古屋市中区大須3-10-16
TEL.052-251-8334

●池下三洋堂
愛知県名古屋市千種区池下1-11-17
TEL.052-762-2345

●正文堂ターミナル店
愛知県名古屋市千種区内山3-25-6
TEL.052-732-3601

●白樺書房
愛知県名古屋市名東区藤ケ丘164
TEL.052-771-5208

●ヴィレッジ・ヴァンガード
愛知県名古屋市天白区植田西1-515
TEL.052-805-2535

●精文館書店
愛知県豊橋市広小路1-6
TEL.0532-54-2345

●イケヤ文楽館豊橋店
愛知県豊橋市佐藤町字古伝96
TEL.0532-63-5650

●サンブック豊川店
愛知県豊橋市潮崎町24
TEL.0532-46-0622

●ファミっ子ハウス
愛知県豊田市東保見町池下149
TEL.0565-48-5331

●ファミっ子ハウス渋谷店
愛知県豊田市渋谷町2-7-1
TEL.0565-89-5667

●ヴィレッジ・ヴァンガード５号店
愛知県豊田市西岡町保ケ山70
TEL.0565-52-1582

●ブックイン国府宮
愛知県稲沢市小池3-11-13
TEL.0587-32-5185

●ヴィレッジ・ヴァンガード７号店
愛知県愛知郡長久手町山越312
TEL.0561-63-9621

●ファミっ子ハウス三好店
愛知県西加茂郡三好町大字三好字油田51-1
TEL.05613-4-0133

●長谷川堂書店
三重県名張市百合が丘東1-162
TEL.0595-64-4720

●三洋堂書店本店
愛知県名古屋市昭和区隼人町7-7　2F
TEL.052-832-8205

■近畿地方

●オーム社書店河原町店
京都府京都市中京区河原町四条上ル
TEL.075-221-0280

●駸々堂書店コミックランドKYOTO
京都府京都市中京区河原町通三条上ル
京都朝日会館２Ｆ
TEL.075-221-0348

●ブックストア談　京都店
京都府京都市下京区四条通柳馬場東入
エイシンビル1F
TEL.075-255-0654

●甲川正文堂
大阪府池田市栄町3-3
TEL.0727-51-2518

●ミハル書房
大阪府大阪市此花区春日出花2-7-18
TEL.06-461-2321

●福家書店阿倍野ベルタ店
大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋3-10-1
あべのベルタB2F
TEL.06-633-0298

●駸々堂書店
コミックランドアメリカ村
大阪府大阪市中央区西心斎橋2-11-30
ブルータスビル4,5Ｆ
TEL.06-221-1294

●駸々堂VERSION99
大阪府大阪市豊島区東野田町2-1-38
京都モール４Ｆ
TEL.06-353-4011

●わんだーらんど　なんば店
大阪府大阪市浪速区難波中2-1-7
TEL.06-636-3313

●えるぱれショップ大阪店
大阪府大阪市浪速区日本橋5-12-9
でんき会館６Ｆ
TEL.06-636-3401

●高松書店七道店
大阪府堺市鉄砲町23
TEL.0722-29-3398

●スタディ書房
大阪府摂津市正雀本町1-36-9
TEL.06-383-2000

●高松書店昭和通り店
大阪府堺市昭和通3-4-6
TEL.0722-45-4152

●BOOKSトールパイン
大阪府堺市錦之町東2-1-16
TEL.0722-24-4184

●ブックス吹田
大阪府吹田市寿町1-1-5
TEL.06-381-5835

●田村書店茄子作店
大阪府枚方市茄子作4-15-15
TEL.0720-53-5999

●旭書店
奈良県奈良市富雄元町2-2-1
TEL.0742-43-8512

●ＢＬサンクス
兵庫県伊丹市西野2-70
TEL.0727-81-4100

●ブックプラネット柏原店
兵庫県氷上郡柏原町南多田シゲミ141
TEL.0795-72-2782

●ジュンク堂書店漫画倶楽部三宮店
兵庫県神戸市中央区三宮町2-11-1-215
センタープラザ西館２Ｆ
TEL.078-392-0293

●駸々堂神戸三宮店
兵庫県神戸市中央区三宮町1-9-1
センタープラザ東館3Ｆ
TEL.078-393-0170

■中国・四国地方

●サントーク廣文館
広島県福山市三之丸町30-1
TEL.0849-23-9434

●ミネルバ書店平井店
岡山県岡山市倉田625-2
TEL.086-276-8454

●南海ブックス
徳島県徳島市寺島本町西１ポッポ街２Ｆ
TEL.0886-26-6368

☆明屋書店　伊予店
愛媛県伊予市来漢1196-2
TEL.0899-82-5522

●福田書店
高知県高知市塩屋崎町1-8-13
TEL.0888-25-3523

●ブックイン高知
高知県高知市旭駅前町18
TEL.0888-25-3523

●ナイトショップおれんじ小野田店
山口県小野田市西高泊664-3
TEL.08368-3-4987

■九州地方

●福家書店福岡店
福岡県福岡市中央区天神1-11-11
天神コアビルB1F
TEL.092-721-8267

●黒木書店七隈店
福岡県福岡市城南区七隈8-12-18
TEL.092-871-2329

●ナガリ書店
福岡県北九州市小倉北区魚町3-1-10
TEL.093-521-1044

●ジュンク堂書店大分店
大分県大分市中央町1-2-7
大分中央ビル4,6F
TEL.0975-36-8181

●遊ing浜線店
熊本県熊本市田迎町田迎197-2
TEL.096-379-4321

●アミューズKUMADEN
熊本県熊本市室園町1-1
TEL.096-343-8111

●福家書店佐世保店
長崎県佐世保市島瀬町78ジャスコ6F
TEL.0956-25-3040

●大山書店
鹿児島県鹿児島市東谷山2-15-2
TEL.099-267-8366

●いのまた書店
鹿児島県鹿屋市寿5-18-4
TEL.0994-41-3395

●まるぶんコミックワールド
熊本県熊本市上通町5-1
TEL.096-354-5963

●ひょうたん書店
鹿児島県鹿児島市西田2-8-7
TEL.099-253-2925

●書楽キャナルシティ博多店
福岡県福岡市博多区住吉1-2-25
キャナルシティビジネスセンタービルB1
TEL.092-272-5233

(*このリストは平成９年12月現在のものです。
☆印は今回新規加入されたお店です)

●ゲーメストの雑誌やムックを常備するお店「すばらしい本屋さん」にご加入を希望されるお店の方は、下記担当者までお気軽にご相談ください。

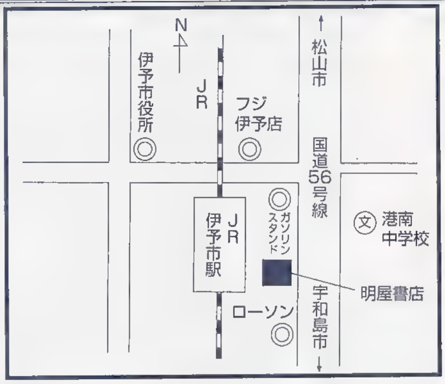
(株)新声社　書店営業部
担当：小林直文・渡部貴幸
TEL.03-3283-9326

ゲーメストムック常備店「すばらしい本屋さん」

今月の本屋さん：明屋書店（伊予店）

●ゲーメストの雑誌やムックを常備するお店、「すばらしい本屋さん」にご加入を希望されるお店の方は、左記の担当者までお気軽にご相談ください。

書店営業部　小林・渡部
TEL 03（3293）9326



営業時間 10:00〜22:00（年中無休）

●お店からひとこと

昭和14年創業の当社は、「明屋」と書いて「はるや」と呼びます。現在愛媛県内に27店舗、県外では、北は北海道から、南は九州まで、国内70店舗のチェーン店です。その総本部、本店がある愛媛県は、昔伊予の国と呼ばれておりました。その伊予の国の伊予市に当店があります。

書籍・雑誌だけでなく、CD等のAV関連商品や文房具類も充実しております。国道56号線沿いに位置し、広い駐車場も完備しております。ぜひ来ておくれぞなもし。

●お問い合わせ先
〒799-31　愛媛県伊予市米湊1196番地2
電話　0899（82）5522



狙うぞ ハイスコア!! 2

スコアを出して
ゲーメストに名前を載せよう！

11月3日現在

ピーズ&キューズ

北海道札幌市南区真駒内本町6－1－1 ☎（011）584－4060

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII 2nd(ケン)	2,163,400	彼氏ようやくできました♡ 下へ、RAY	ALL P×3のみ
2	ストリートファイターII 2nd(リュウ)	1,725,600	CCB	ALL
3	ストリートファイターII 2nd(ケン)	2,328,900	29才の自衛隊です♡ 1年は長かったRAY	リュウまで
4	ポケットファイター(レイレイ)	2,359,800	ボニータEMJ	ALL
5	ポケットファイター(モリガン)	2,061,000	よーへー	ALL
6	ポケットファイター(レイレイ)	2,302,600	なみのりEMJ	ALL
7	バーチャストライカー(JAPAN)	+30	PPP堀川	ALL
8	バーチャファイター3tb(カゲ)	3'27"51	鷹嵐横投愛好会「ドシー」。会員募集中!! DNA	ALL 3本設定

通信欄：●ゲームのカウンターとレンタルビデオのカウンターが一緒になりました。ゲーム側で御用の方は気軽にビデオの方の店員まで声をかけてください。by FEI ※鷹嵐横投げ愛好会「ドシー」とは、ただ嬉しいとき驚いたとき、「ドシー」と叫ぶだけのアホな同好会です。現在会員2名

レタス702

北海道札幌市北区北7条西2－15－1 TMビル1F ☎（011）737－6165

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945II(疾風)	1,641,000	たきざわ すぐ㊓	2－3 (連)
2	ストライカーズ1945II(震電)	1,393,500	MJC－ATS四	2－2 (連)
3	ストライカーズ1945II(オソケ)	1,303,400	ムサイ大放エマくぼり男たけのぶ㋰㋚㋑	2－1 (連)
4	Gダライアス(ラムダ)	29,800,080	T³－TBC㊓ グレコローマン	ALL (連)
5	Gダライアス(ニュー)	36,585,190	T³一子供が3人おりますねん	ALL (連)
6	ウィンターヒート(スピードスキー)	11"524	KST－JA平－XORG	リーホワン使用
7	MSH vs SF	2,365,400	H.KODA	ALL リュウ&チュンリー
8	バトルサーキット(エイリアングリーン)	27,849,400	翼工房	ALL (同)

通信欄：●ときめきメモとかセンチメンタルグラフティとかの景品がなぜか入ってくるようになってしまったので、取りに来てください。一部の常連しかやってません。あと常連のM³君は婦警さんマニアです。 by店員J（闇びんた使い）

ゲーム・キング

北海道苫小牧市大成町1－2－2セブンビル1F ☎（0144）75－7177

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII 2nd(ユン)	5,293,200	NSA	ALL 豪鬼、真豪鬼有滅
2	ストリートファイターII 2nd(リュウ)	4,826,300	「CODENAME」iSMr－M.X	ALL 豪鬼乱入有
3	ストリートファイターII 2nd(ショーン)	4,352,600	R.HFS.N 広末涼子を極めし者	ALL
4	ヴァンパイアハンター2(モリガン)	1,336,700	R.HFS.N 広末涼子を極めし者	ALL
5	ヴァンパイアハンター2(フェリシア)	1,162,500	MIA	ALL
6	MSH vs SF(ウルヴァリン&リュウ)	2,974,900	「CODENAME」iSMr－M.X	ALL
7	ザ・キング・オブ・ファイターズ97(ユリ、アテナ、舞)	576,700	MIA	ALL アドヴァンスト
8	ポケットファイター(タバサ)	1,610,500	さとみ	ALL レディーススコア

通信欄：●冬ですね、外は寒い、でも寒さを忘れる対戦バトル、キングで熱くプレイ楽しんでください。12月20日からクリスマスイベント盛りだくさん企画中！みなさん参加してください。ハイスコア申請もヨロシク！ by (店)

ZEST

北海道札幌市西区西野2条2丁目 ☎（011）663－5457

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ポケットファイター(レイレイ)	2,348,400	XXX	ALL
2	ポケットファイター(モリガン)	2,075,500	XXX	ALL
3	ポケットファイター(タバサ)	2,026,700	BCC－"漢"－YAS(偽)	ALL
4	ストリートファイターII 2nd(エレナ)	3,195,000	SUPER－X	ALL
5	ストリートファイターII 2nd(ジョージ)	3,176,400	SNK	ALL
6	ウィンターヒート(スピードスキー)	11"57613	MFJ	ALL
7	ウィンターヒート(スキージャンプ)	131.30695m	MMM	ALL
8	バーチャファイター3tb(パイ)	2'13"48	ZST	ALL

通信欄：●「新作貧乏」～基盤のね、性能がね、どんどん上がってくっちゅうのは必然的なことだと思うのね。んで、比例して価格が上昇すんのもこれまた納得できるわけ。でもね、ウチはね、1回50円だからなかなか元が取れないわけ。そこんとこは、おいちゃん、納得いかないなぁ

タイトーイン725

岩手県盛岡市高松2－3－18 ☎（019）662－8932

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ(ガイン)	14,095,100	OGP	ラスボス第2形態
2	MSH vs SF(ウルヴァリン&リュウ)	1,671,500	KEN	1cALL
3	MSH vs SF(リュウ、チュンリー)	907,600	店員	ラスボスまで
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ97(紅丸、ロバート、八神)	403,700	LIN	1cALL
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ97(紅丸、リョウ、ロバート)	402,100	LIN	1cALL
6	ザ・キング・オブ・ファイターズ97(紅丸、キム、八神)	397,400	LIN	1cALL
7	ヴァンパイアセイヴァー2(デミトリ)	408,000	白モリ(以下略)	1cALL 乱入キャラ無し
8	エースドライバー	14"08"40	コアラのマーチの館林 K.Matsu	EXPERT PRO

通信欄：●いつのまにか電車でGO！がなくなっていました。パーフェクトソルジャーズがやりたくなりました。あと1ケ月くらいはなんとかなりそうです。 店員 れか

バンデット苫小牧駅前店

北海道苫小牧市木場町1－10－13 ☎（0144）35－5757

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳3(ブライアン)	1'24"40	BLASTER	ALL
2	鉄拳3(平八)	1'48"93	BLASTER	ALL
3	鉄拳3(ジュリア)	2'10"36	STL	ALL
4	鉄拳3(ファラン)	2'22"00	自称'苫小牧最強ファラン? STL	ALL
5	マジカルドロップ3(ストリートモード)	2,387,714	Y－T	ストレングス使用
6	ストライカーズ1945II(はやて)	1,508,800	アロハいち号(シューティング友の会会長)	2－3
7	ストリートファイターII 2nd(アレックス)	2,678,200	STL.今日はオイラの誕生日	ALL ノーミス(豪鬼あり)
8	ストリートファイターII 2nd(ユン)	2,018,700	BEE	ALL

通信欄：●ゲームはバンデット，リニューアル大作戦決行中です。掘り出し物多数有どんどんチャレンジされたし。ピカチューも生きてます！11月2日ゲーメスト杯セイバー大会にバンデ代表のビクトル木場君が出場しました。VF3大会は秋山（兄）の優勝！次は鉄拳3だ！

レジャーパレス

北海道札幌市白石区本郷通り8丁目南3－15 ☎（011）862－6906

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス(オミクロン)	48,446,010	LAY	1cALL (連)付
2	Gダライアス(クシー)	30,901,600	(は)	1cALL (連)付
3	ストライカーズ1945II(メッサー)	833,900	H.KODA	2－1 (連)付
4	ストライカーズ1945II(ライトニング)	1,310,500	ガンキャノンマニアE－SWAT'S－N1K	2－1 (連)付
5	サンダークロスII	1,458,370	GMO	3－2 (連)付
6	忍者プリンセス	708,350	MJC－ATS四	2－4
7	バトルガレッガ(ボーンナム)	15,990,380	(は)	1cALL
8	フェリオス(ハード)	4面	全然憶えちょらん!朝日奈夕子♡	

通信欄：●最近スコア申請が少なくなってきました。格ゲーの対戦台だと、ほとんど申請が無く今回もシューティングばかりです。個人的にはシューティングが好きなのですが、やっぱり格ゲーもいいね。ジャスティス学園と、サムライに期待。 by一担当者

AGスクエア盛岡店

岩手県盛岡市盛岡駅前通り7－12 ☎（019）651－6231

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ	14,481,330	那須川	ALL (連)烏245 ゴールデンバット
2	ストライカーズ1945II	1,485,800	ODP－AS4 (宮城県民)	2－2 ボス (連) 疾風
3	ストライカーズ1945II	1,415,000	386R (責任とって)	2－2 (連) モスキート
4	怒首領蜂	172,204,430	ODP－AS4 (宮城県民)	C－Shot (連) 2－6 ボス
5	Gダライアス	33,117,440	S.O	〃(ニュー) (連) ノーミス ALL
6	闘姫伝承	1,310,200	BLT	1c ALL キリコ
7	ウォーザード	3,018,900	上野みてる? ゴルジ川久	1c ALL タオ
8	ストリートファイターII 2nd	3,123,700	真のリュウを求めし男 白虎藤田	真豪鬼有り ALL リュウ

通信欄：●熱い、熱いゾ対戦ホットギミック!!そして何故か対戦格ゲーから離脱する人続出のため、シューティング&アクションコーナーがじわじわ増殖中の店内、とりあえずBLTよ、今までお疲れ様でした♡でも連付は作ってくれ(笑) 店員 まりいS

AMパークタカラ島北広島店

北海道北広島市中央3－6－1 ☎（011）372－5750

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	MSH vs SF	2,330,700	BEE	リュウ・ウルヴァリン ALL
2	ヴァンパイアセイヴァー2	906,500	BOS	リリス ALL
3	ヴァンパイアセイヴァー2	914,900	美食戦隊薔薇野郎	フェリシア ALL
4	ポケットファイター	2,272,700	ごめんねマブリン	モリガン ALL
5	Gダライアス	22,219,460	G	ALL
6	ストリートファイターII 2nd	2,726,900	FIN	リュウ ALL
7	バーチャファイター3tb	4'43"23	J	ジャッキー ALL
8	バーチャファイター3tb	5'17"59	B	カゲ

通信欄：●11月からメダルコーナーが拡大されさらに遊びやすくなりましたので気軽にご来店ください。

ファンタジーゾーン夢らんど

北海道旭川市大町1条3丁目オークビル2F ☎（0166）53－5332

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳3(オーガ第一形態)	14"21	ZZZ	ALL (予)56秒
2	鉄拳3(シャオユウ)	1'16"15	タイム小学生	ALL
3	鉄拳3(ジュリア)	1'34"20	SHADOW	ALL 1本負け (予)1'40
4	ポケットファイター(レイレイ)	2,915,300	松田No3	ALL
5	ストリートファイターII 2nd	3,379,600	魔B党－K・O	ALL (連) エレナ
6	ストリートファイターII 2nd	3,133,500	中村	ALL (連) ヒューゴ
7	ストリートファイターII 2nd	3,076,600	さすらいの糖胡芦	ALL (連) リュウ
8	ヴァンパイアセイヴァー2(フォボス)	1,116,500	SRD	ALL

通信欄：

アミューズメントスクエア　アルファ

東京都板橋区中台１－36－２　１Ｆ　☎（03）5398－3503

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアセイヴァー2	1,289,000	M.L.L.LOVE	真ビシャモン有り ALL　モリガン
2	ヴァンパイアセイヴァ　2	1,020,200	ふんばれ森山君 NEO	ALL フェリシア
3	MSH vs SF	1,636,400	M.L.L.LOVE	ALL　サイクロプス ウルヴァリン
4	ヴァンパイアハンター2	1,397,600	M.L.L.LOVE	ALL モリガン
5	ストリートファイターⅢ 2nd	3,427,400	M.L.L.LOVE	真ゴウキ？落ち ユン
6	ストリートファイターⅢ 2nd	2,670,600	12/24公開○○○決行、沙希マニア	真ゴウキ？落ち ケン
7	ストライカーズ1945Ⅱ	1,037,800	石油王	連付　1－8落ち 疾風
8	バーチャストライカー2	14	カズ、呂比須、後はまかせろ、byジジ -コ	失点0 アルゼンチン

通信欄

●常連通信VOL.4　沙希マニア（充弘）
先日、I♡LOVE虹野さんが愛用していた虹野マスコットの首がポッキリ折れてしまいました。I♡LOVE虹野さんはなげいています。だれか、なぐさめてやってくださいと言うよりもなぐさめろ！

読者オススメの　ゲーセン　マップ　募集中です！

アミューズメント・ジャスパ

東京都板橋区仲宿64－４　☎（03）3964－3008

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97（山崎、庵、紅）	525,900	K.K.でねぇーメスキャラじゃまあああ。	1コインALL 砂がけヒャーハハ
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97（山崎、庵、紅）	511,600	K.K.うっぬぅ～ちぃ～づぅ～るぅ～ん!!	1コインALL ヘビキャンういっ
3	バトルガレッガ	12,795,380	DSP－たろまん	ブラックハートⅡ ボーンナム
4	バトルガレッガ	11,217,010	DSP－たろまん	ブラックハートⅡ ミヤモト
5	Gダライアス	22,690,500	DSPたろまん	ラムダスゾーン ALL
6	ティンクルスタースプライツ	1,401,530	ILP－てゆーかホモでしょマ○キラ。	ロードランALL ロリキャラ好き♡
7	ヴァンパイアセイヴァー	706,700	ILP.落ちちゃうゾ♡本当にひゃーははは	1コインALL リリス
8	ヴァンパイアセイヴァー	721,000	ILP.よええくせにいきがんな会員募集中	1コインALL リリス

通信欄

●うーすっ！すんませんな前回出ねーって感じでした。いやー今回もだめって感じだす。

アミー

東京都板橋区赤塚新町１－22－４　☎（03）3977－0202

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウィンタ -ヒート（スピードスキ　）	11'462	ジャミラ	（アメリカ）
2	ウィンターヒート（スキージャンプ）	149.17m	ペンキ	（フランス）
3	ウィンターヒート（ダウンヒル）	33"74	きんた	（ドイツ）
4	ウィンターヒ -ト（ショートトラック）	43"60	あっちゃん	（中国）
5	ウィンターヒート（ボブスレー）	42"60	のりぞー	（ドイツ）
6	ヴァンパイアセイヴァー2（フェリシア）	1,333,000	きんた	ALL
7	ヴァンパイアセイヴァー2（リリス）	1,024,900	のりぞー	ALL
8	中国龍2	62,160	おじさん	ラス前面

通信欄

●来年も今年同様楽しいゲーセン目指して一生懸命頑張りますので、よろしくお願い申し上げます。★今、長野オリンピック目前でウィンターヒートが盛り上がってます！

サターンステーション・バグ

福島県双葉郡大熊町下野上字大野439　☎（0240）32－2920

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ポケットファイター（さくら）	1,731,200	AHO	１コインALL 大熊店
2	ポケットファイター（モリガン）	1,510,100	BEE	１コインALL 浪江店
3	ポケットファイター（レイレイ）	1,203,500	H.S	１コインALL 船引店
4	ヴァンパイアセイヴァー2（モリガン）	1,109,600	ヘッジホック	１コインALL 大熊店
5	ヴァンパイアセイヴァー2（リリス）	908,300	A.H	１コインALL 浪江店
6	ヴァンパイアセイヴァー2（モリガン）	800,400	CRX	１コインALL 船引店
7	怒首領蜂（Bタイプ）	265,312,400	シューター　B	2－5　死亡 浪江店
8	ストライカーズ1945Ⅱ（疾風）	960,500	BEE	？ 浪江店

通信欄

●今年はこれでハイスコア2の記事も終わりですね、来年もまた、よろしくお願い致します。ゲーマーな方々にとってより良い年でありますように！

by　ペクニちゃん

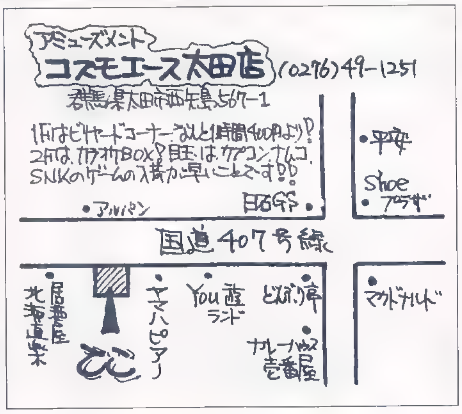
つくばアムス・ラボ

茨城県つくば市竹園１－８－３　エクセルビル１Ｆ　☎（0298）52－8760

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス（λ）Ver.2	25,535,140	IKA	ALL 連付き
2	Gダライアス（μ）Ver.2	37,779,020	PON太	ALL 連付き
3	Gダライアス（ν）Ver.2	41,550,150	PON太	ALL 連付き
4	Gダライアス（ξ）Ver.2	32,100,150	IKA	ALL 連付き
5	Gダライアス（o）Ver.2	40,947,710	PON太	ALL 連付き
6	S.ストリートファイターⅡX	2,301,500	RUU	キャラ リュウ
7	ストライカーズ1945Ⅱ	888,700	板さん	パンケーキ
8	マネーアイドルエクスチェンジャー	4,738,631	LIZ－FOXEYe	エクスチェンジャー

通信欄

●最近さらにメダルゲーム大量入荷により大人の客層が増えました。我がラボの永久コンボと言うべきストⅡXの対戦は茨城県でもかなり有名になってきたとの情報!! それに負けじとZERO2アルファも対戦3本になり大変盛況でございます㊎さん最高一書いたぞ ㊙



ペガサス

埼玉県春日部市粕壁２－５－10　☎（048）752－3859

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス	30,942,540	S.K	V
2	首領蜂	13,026,420	AZU－K.S	2－3
3	閃激ストライカー	539,453,490	HRO	9－2
4	ラグナログ	3,049,550	EVA	8
5	達人王	1,331,610	AZU－K.S	6
6	バーチャファイター3	3'22"50	SIGA	クリア
7	ソルダム	10,405,120	TEL	R－471 L－169
8	ダライアス外伝	7,253,380	ASI	ACEIMSY クリア

通信欄

●当店所有の基板リクエストに応じます。
コトブキ様同様よろしくお願いいたします。

パル

宮城県仙台市青葉区三条町12－14　☎（022）273－4431

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97（アテナ、ラルフ、クラーク）	600,400	セッキィ	ALL
2	ヴァンパイアセイヴァー（オルバス）	772,900	さとうけいすけ	ALL
3	バーチャファイター3（サラ）	2'33"21	熊谷ガリバーまで散歩　いずみ	ALL
4	ストリートファイターⅢ（ショーン）	3,028,900	クランキーコンテストくえません　AKI	ALL
5	ストリートファイターⅢ（ダッドリー）	2,654,100	コバⅡ様ありがとうございました　しん太	ALL
6	バーチャファイター3（ジャッキー）	1'50"36	熊谷ガリバーで怒首領蜂初の1周クリアTB	ALL
7	D&D®（ドワーフ）	1,134,522	114万はいけそう FEMC－和泉	ALL×4
8	アルカノイド リベンジ オブ ドウー	1,290,350	MAK	ALL　残×6

通信欄

●VF3tb注文したのにまだ入荷されません。生産数が少ないのでしょうか？これが載るころは入荷してると思うけど。
作戦名：D&Dをたずねて熊谷は無事遂行されました。楽しかったので、冬季休業中にもう一度いってみようかな。

by　のりP

ウィッシュボーン

宮城県塩釜市花立町22－53　☎（022）367－3051

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ポケットファイター（モリガン）	1,827,100	T	1コイン　ALL
2	ポケットファイター（フェリシア）	1,621,600	0点	1コイン　ALL
3	MSH vs SF（リュウ、ケン）	1,893,900	SIN	1コイン　ALL
4	ストリートファイターⅢ2nd（ケン）	2,512,100	しんぞう	1コイン　ALL
5	鉄拳3（吉光）	1'05"61	2代目GES	1コイン　ALL
6	鉄拳3（ジュリア）	2'03"81	POP	1コイン　ALL
7	鉄拳3（元祖主人公チーム）	575,400	SPIRIT	1コイン　ALL
8	餓狼伝説スペシャル（アンディ）	2,017,200	GESな奴	1コイン　ALL ㊙㊙Px23　Dx5

通信欄

●D&Dシャドーオブミスタラが復活しました。まだまだ人気が続いています。NEWゲームも入荷します。いろいろなゲームを楽しんでください。また来年も当店をよろしくお願いします。本年はみなさまに御利用いただき、ありがとうございました。

ワンコインA館

秋田県秋田市手形山崎８－５　☎（0188）31－5451

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	MSH vs SF（ゴウキ・ウルヴァリン）	2,559,700	VHS	ALL　さくら有
2	ヴァンパイアハンター2（モリガン）	1,775,500	頭白YZM	ALL
3	ヴァンパイアハンター2（ガベル）	987,400	KING	ALL
4	ヴァンパイアハンター2（フォボス）	805,000	"HatoさんFanです"NHK	ALL
5	ヴァンパイアハンター2（ガロン）	701,800	"先生元気か？"NHK	ALL
6	ヴァンパイアセイヴァー（ザベル）	1,056,000	"ベイソン金ない説"KING	乱入＋オボロ ALL
7	バーチャファイター3tb（カゲ・カゲ・カゲ）	3'43"85	"ミックフィーザPK"NHK	ALL　チームバトル
8	ストリートファイターⅢ 2nd（リュウ・真空波動）	2,628,000	"3組のゆうちゃん"NHK	ALL

通信欄

●最近新製品の入荷が少なくてピンチです。ハイスコアも全部格ゲーだし・・・これが載るころに熱いゲームが入荷！してるといいですね。あと、セイヴァー大会お疲れさまでした。

by JPN－20のギャラリーかつ代理　NHK

プレイランド・ドリーム

福島県いわき市常磐湯本町天王崎１－130　☎（0246）43－7222

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアセイヴァー2（フェリシア）	633,400	こけし	1cALL
2	ヴァンパイアセイヴァー2（フォボス）	1,001,500	Y.H	1cALL
3	ヴァンパイアハンター2（レイレイ）	584,100	T.E	1cALL
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97（オロチチーム）	267,000	Y.H	1cALL
5	MSH vs SF（ウルヴァリン、サイクロップス）	1,217,400	M.T	1cALL
6	バーチャストライカー2（イタリア）	17点	T.W	1cALL
7	ストリートファイターⅢ 2nd（ショーン）	2,917,000	Y.H	1cALL
8	ストリートファイターⅢ 2nd（ケン）	3,073,000	ABD	1cALL

通信欄

●冬休み前に、大幅にゲーム機の入れ替えをしますので、みなさん遊びに来てね。

by　Ⓣハガ勝広（Y．Hではありません）

AMファクトリー・タイムマシン

東京都豊島区南大塚3－44－11フサカビルB1F ☎(03)5951－6024

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945Ⅱ(キ84疾風)(連)	2,932,800	DAB.S	2周ALL 残×2 B×0
2	鉄拳3(ガンジャック)	1'04"70	まるしげ会越谷支部長 ぱちった♡EGOリン	エルフ114万? オムロはソリだろ
3	鉄拳3(凌暁雨)	1'12"90	まるしげストーリー ついに連載開始?!	みんな通信欄 みるしか!
4	バトルガレッガ(チッタ)(連)	14,505,780	ZBL－一般人－ JAC	ALL くんしょう落ちた
5	ヴァンパイアセイヴァー(モリガン様)(連)(同)	2,397,300	TOT－Yuu with 御室帆梨	麗ビシャモンまで 気長にやります
6	ストリートファイターⅢ 2nd(いぶきⅡ)(連)	4,909,400	TOT♡EGOリン(も) 目標600万(ムリ♡)	ALL (真)あり 4面終了285万
7	ストリートファイターⅢ 2nd(ネクロⅡ)(連)	4,583,600	TOT－NUMAX with 御室飯狸	ALL (真)あり ヨシタ使用
8	ストリートファイターⅢ 2nd(ヒューゴーⅠ)(連)	4,438,700	TOT－Yuu with 御室帆梨	ALL (豪)なし (ホ)面終了 270万

通信欄 ●DAB、S氏ほか、スコアラーのみなさまご来店有難うございます。今、関東地区で話題沸騰の"まるシゲ"・・・はたしてまるシゲとは一体何なのか?この未知なる物質まるシゲを解明するためヴァーチャル店長が書きつづけるサクセスストーリー!次号より連載開始!か?

ICサービス千歳船橋店&経堂店

東京都世田谷区船橋1－14－2 ☎(03)3426－8528

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス	23,711,800	あかりハウス	νゾーン ALL ノーミス 船橋店
2	Gダライアス	21,362,600	あかりハウス	λゾーン ALL ノーミス 船橋店
3	MSH vs SF	2,881,000	闇奉行	ウルヴィーリュウ ALL 船橋店
4	ヴァンパイアセイヴァー2	1,301,100	ムックの下僕 ガチャピン	モリガン ALL 船橋店
5	X-MEN vs ストリートファイター	2,825,200	神のあそこ浩二 25cm	ウルヴィーリュウ ALL 船橋店
6	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	524,500	殺人鬼ムック	ラルフ、クラーク アテナ 船橋店
7	ぷよぷよSUN	367,753	ねみ～ T－hac	ノーマルモード ALL 船橋店
8	パワードギア	1,613,400	土伊津仁	ブロディア 船橋店

通信欄 ●最近すっかり寒くなって来ましたがみなさんお元気でしょうか?こんな寒さを吹っとばす熱いゲーム「ウィンターヒート」入荷しました。世界記録目指してがんばろう!でも10円とか使うのはやめてね。 by 店員m

ゲームプラザニューヨーク大船店

神奈川県鎌倉市大船1－22－26大船会館2F ☎(0467)44－0027

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945Ⅱ(疾風)	2,033,000	鈴木金融常連	2－5 連付き
2	Gダライアス(オミクロン)	46,274,110	鈴木金融広報担当	ALL (残)×1 (連)付き
3	怒首領蜂(タイプC)	338,210,660	北本	2－7 (連)付き ショット強化
4	怒首領蜂(タイプA)	150,602,590	北本	2－6 (連)付き ショット強化
5	バーチャストライカー2	+24(24－0)	井澄龍造	ALL アルゼンチン使用
6	ポケットファイター(モリガン)	1,828,600	GOUKI	ALL
7	ポケットファイター(さくら)	1,711,500	AXS	ALL
8	マジカルドロップⅢ(ストーリーモード)	4,314,436	Y.Y	10面 ジャスティス使用

通信欄 ●最新作からレゲーまで、いろいろなジャンルが揃ってます!各種対戦格闘物を対戦台で、シューティングには全て(連)付き、D&DⅡは4人同時プレイ可能。そしてレゲーではあのファイナルファイトが!!ストⅢXだって対戦台で入荷中!!ナ、ナント空手道もあるよ♡

アミューズメントkids

神奈川県川崎市幸区下平間202 ☎(044)556－3665

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97(アテナ・庵・ロバート)	619,300	RE	ALL
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97(アテナ・庵・山崎)	611,900	KEN	ALL
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97(アテナ・庵・裏シェル)	591,600	KEN	ALL
4	ポケットファイター(モリガン)	2,684,000	MEJ	ALL
5	ポケットファイター(レイレイ)	2,236,700	GAM	ALL
6	ヴァンパイアセイヴァー2(ジェダ)	843,100	6/8	ALL
7	ヴァンパイアセイヴァー2(デミトリ)	742,200	KEN	ALL
8	ヴァンパイアセイヴァー2(モリガン)	739,300	松長	ALL

通信欄 ●今月より狙うぞハイスコア2に載せていただくことになりました当店ではビデオゲームのほかにキャラクターコレクションがおいてありますのでぜひ遊びにきてください。 記入者より

GAME DEL・RAY南口店

東京都保谷市ひばりが丘1－4－3外山ビル1・2F ☎(0424)24－4622

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ 2ndインパクト(いぶき)	2,786,500	GST	ALL
2	ストリートファイターⅢ 2ndインパクト(ケン)	2,854,000	ODP	ALL
3	ストライカーズ1945Ⅱ(キ－84)	1,524,400	しのぶ	2－3まで
4	ウィンターヒート(スピードスキー)	11"38	UNK	
5	ウィンターヒート(ジャンプ)	144.6m	RJN	
6	ウィンターヒート(ダウンヒル)	33"9	UNK	
7	ウィンターヒート(ショートトラック)	44"2	UNK	
8	ウィンターヒート(ボブスレー)	41"95	由ノ上先生	

通信欄 ●当店のインターネットホームページが開設されました。アドレスは、http://www.alpha－net.or.jp/users/Jths7714/DELRAY.htpです。みなさまのご来店を心よりお待ちしております。E－mail:Jths7714@alpla－net.or.jp

ICサービス狛江店

東京都狛江市東和泉3－12－20 ☎(03)5497－6971

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97(アテナ・テリー・舞)	738,300	M.W	アドバンスド P×15 ALL
2	ヴァンパイアセイヴァー(フェリシア)	1,483,100	ZCT	ALL
3	ヴァンパイアセイヴァー(キュービー)	979,600	ZCT	ALL
4	ヴァンパイアセイヴァー(ジェダ)	830,500	O.N	ALL
5	ヴァンパイアセイヴァー(オルバス)	803,200	K.N	ALL
6	ヴァンパイアセイヴァー(ビシャモン)	740,900	TKN?	ALL
7	ストリートファイターⅢ(オロ)	2,023,200	CJD	ALL
8	ガンバード(ヤンニャン)	969,000	SHU	2－3

通信欄 ●髪をばっさり切って、すっかり丹下っぽくなくなった、丹下卍血桜です。ようやくKOF'97でまともなスコアが出ました。最近STGがひそかに人気出て来ました。emu氏が蒼穹のスコアを申請してくれないのが残念だ。リセットSWは押すし。 丹下卍血桜

GAME IN WHAT'S

東京都東村山市栄町2－22－21南ビル2F&B1F ☎(0423)91－0095

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ 2nd	4,341,400	かわ	ユン 1cALL
2	ストリートファイターⅢ 2nd	3,733,500	かわ	ショーン 1cALL
3	バーチャファイター3tb	2'00"92	かわ	カゲ 1cALL
4	バーチャファイター3tb	2'09"90	さとし	ジェフリー 1cALL
5	バーチャファイター3tb	2'17"78	へちょ	アキラ 1cALL
6	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	622,700	ウルシコレダー	テリーマリーアテナ 1cALL
7	ウィンターヒート	11"634	KAW	スピードスキー フランス
8	ウィンターヒート	134.01m	NIX	スキージャンプ 日本

通信欄 ●SFⅢ2ndインパクト、ストライカー1945Ⅱ、ウィンターヒート、ギャロップレーサーⅡ、対戦ホットギミック入荷中!また、只今当店では、SFⅡターボも稼働しております。12月いっぱいまではおいて置きます。ハイスコアラーも募集してます。

AMランド・ケンタゴン

東京都新宿区百人町1－10－7一番街ビル1F ☎(03)5386－2460

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	GダライアスVer.2(ZONE オミクロン)	40,432,330	NHY	ALL 連付き
2	ストライカーズ1945Ⅱ(疾風)	2,942,400	DAB.S	ALL 連付き
3	ストライカーズ1945Ⅱ(フォッケウルフ)	1,848,600	CBA－CCB	2－6 連付き
4	ストライカーズ1945Ⅱ(震電)	1,858,100	R－N 中野龍三	2－6 連付き
5	怒首領蜂(C－TYPE)	156,570,300	SSB MAYAMI	ALL 連付き SHOT強化
6	テトリスプラス2(エンドレスモード)	8,228,000	SSB－MAYAMI	28面 LV99 ライン999
7	ウィンターヒート(スピードスキー)	11"685	TLC	
8	ウィンターヒート(ショートトラック)	44"73	OGA	

通信欄

ゲームインナミキ明大前

東京都世田谷区松原2－27－14 ☎(03)5300－5747

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス(ν)	36,609,610	はっし～	ALL (連)
2	ウィンターヒート(スピードスキー)	11"263	B.M	連なし(ロシア)
3	ウィンターヒート(スキージャンプ)	142.59m	B.M	連なし(ロシア)
4	ウィンターヒート(ダウンヒル)	34"88	NST－にっき～	連なし(フランス)
5	ウィンターヒート(ショートトラック)	44"20	ANI	連なし(イギリス)
6	ウィンターヒート(スラローム)	27"77	B.M	連なし(ロシア)
7	ウィンターヒート(ボブスレー)	42"77	NST－にっき～	連なし(ノルウェー)
8	ウィンターヒート(クロスカントリー)	4'59"19	B.M	連なし(ロシア)

通信欄 ●今月のスコアは何故かウィンターヒートばっかりになってしまいました。当店スコアラーのみなさま、頑張っていろいろなゲームのハイスコアを出してください。11月3日のストⅡX大会は好評でした。希望者が多ければ、新旧問わずまた開催したいと思います。

アミューズメントプラザ・タイム艦

東京都豊島区駒込2－12－9駒込富士ハイツ1F ☎(03)3910－1777

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	対戦とっかえだま	4,076,200	N・K(柳名取使用)	ALL、26連鎖
2	ストライカーズ1945Ⅱ	1,089,000	SOE	連・改ナシ、不明
3	スカッドレースNew ver.	1'47"02	MSO(初級・ナイト)	タイムアタック
4	ライデンファイターズ	44,083,780	STF－桑名寛之	ALL・連・改ナシ
5	マジカルドロップⅢ	54,533,244	T・D(むずかしい)	超人
6	ウィンターヒート	34"88	T・K スピードスケート	連ナシ
7	ウィンターヒート	134.18m	T・K スキージャンプ	連ナシ
8	ウィンターヒート	38"12	T・K ダウンヒル	連ナシ

通信欄 ●競馬のGIも開催中とあって、ギャロップレーサー2が熱くなっていました。そこへ来て、ウィンターヒートの登場。もう、みんなバチバチいわせて、爪を削ったりしてます。ボタンの消耗度もかなりのものだなあ…。T・K君が今のところ一歩リード。 T・E

ゲームパーク江古田店

東京都練馬区栄町4－7西村ビル2F ☎(03)3991－6025

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	19XX(ライトニング)	19,523,800	ピカチュウ♡	1c ALL バグあり
2	怒首領蜂(Bタイプレーザー)	298,667,240	最弱のBタイプ使い!? 素人シューターMSA	2－7で死亡
3	雷龍2(1P側)	5,344,620	素人シューターMSA	ALL 残×0
4	ストライカーズ1945Ⅱ	2,096,900	ひとまず申請	2－6 モスキート
5	バトルガレッガ(シルバーソード)	11,349,010	オーマイガー!! OMG	7面 ラスボス
6	パズルボブル3(2.5モード)	389,413,060	クリアしただけ	1c ALL
7	バブルボブル	9,999,990	ちり紙A.F.R	ノーミスALL
8	モンスターランド	10,026,280	A.F.R 2時間プレイ	ALLクリアー

通信欄

アミューズメントセンター・ブリッジ

東京都国立市富士見台1－16－8セクションビル1F ☎(0425)76－3362

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス	29,051,680	ZEN	ALL(自連) ゾーンο
2	ポケットファイター	2,166,500	邪夢	ALL モリガン
3	ストライカーズ1945Ⅱ	933,900	負け犬S	1－8 疾風
4	ウィンターヒート(スピードスキー)	11"5171	八重羅君もやってる? あたりやまいちゃん^^	エレン・レジアーニ(フランス)
5	ウィンターヒート(スキージャンプ)	138.29923m	くましゃんがお気に入り♡ まいちゃん^^!	エレン・レジアーニ(フランス)
6	ウィンターヒート(ダウンヒル)	38"68	KJM	工藤 丈(日本)
7	Gダライアス	20,681,480	NAKOTO	ALL(連付き) ゾーンξ
8	鉄拳3	1'32"18	HIH	ALL シャオユウ

通信欄 ●R.T舞風NSRさん、ウィンターヒートやりにきてください。またすごいスコア出してくださいね。当店でのP・N越生様、Fox様、もしみていましたらまたご来店ください。ZEN様、今後もGダラがんばってください。みなさまお待ちしております。 店員N

アミューズメントJ・大垣店

岐阜県大垣市築捨町３－119　☎（0584）88－0862

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	569,200	B.B	アテナ　拳崇　鎮 ALL
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	537,000	TMR	アテナ　クラーク ラルフ　ALL
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	516,700	KAI	アテナ　拳崇　鎮 ALL
4	ストリートファイターⅢ 2nd	2,787,600	CAP	ケン ALL
5	ストリートファイターⅢ 2nd	2,506,100	CAP	リュウ ALL
6	鉄拳3	1'28"18	YAS	ポール ALL
7	ポケットファイター	1,129,800	CAP	モリガン ALL
8	MSH vs SF	1,025,000	AGC	ALL

通信欄　●ストリートファイターⅢ2ndも入荷し、ますます格闘ゲームが盛り上がっています。腕に自信のある方、是非一度御来店ください。最近スコアの方が少々不足ぎみになっています。スコアラーの方々も是非一度遊びにきてください。

ゲームinプリンス

静岡県清水市天神１－２－６　☎（0543）64－8102

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945Ⅱ（フライングパンケーキ）	1,320,600	JBS	2－1
2	ストライカーズ1945Ⅱ（フォッケウルフ）	1,197,000	TMY	2－1
3	ストライカーズ1945Ⅱ（疾風）	1,600,300	TAA	2－3
4	バトルガレッガ（ガイン）	9,125,570	JBS	ステージ6
5	バトルガレッガ（チッタ）	7,582,560	ABE－DAR	
6	バトルガレッガ（ゴールデンバット）	8,104,970	T.M－YOI	ステージ6
7	GダライアスVer.2（オミクロン）	40,284,560	Es	ALL
8	GダライアスVer.2（ニュー）	37,222,030	Es	ALL

通信欄　●グリーンヒルのみなさん、先日はお世話になりました。年末か来春にまた遊びにいきます。
バトルガレッガ再入荷したのでぜひみんなやりにきてね！
ABE－DAR

ピア・フェスタ

山梨県甲府市小河原町571－１　☎（0552）43－7967

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアセイヴァー2	1,464,100	解説する火主息しな♡ SAK	ALL 三毛猫（オス）
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	514,700	毎年同じの出すな馬鹿 JAM	ALL 三馬鹿トリオ使用
3	スタースイープ	398,710	乳でかきゃいいのか？ BCA	ALL 1人モード
4	ヴァンパイアセイヴァー	1,815,500	キャラクターでゲームをするな（選ぶな）	ALL シャムネコ
5	Gダライアス	27,422,000	設定かえるぜアチョ～ ヌンチャクパラダイス	ALL ゾーン
6	MSH vs SF	1,716,400	全裸にルーズソックス SAK	ALL リュウ　ゴウキ
7	Gダライアス	640,100	あと3000万 山梨対戦番長	1面
8	X-MEN vs ストリートファイター	1,097,000	M･M君　今度喰い逃げツアー行きます。	ALL 覚悟しろ!!

通信欄　●ドラゴン☆ヤスシ　ドラゴン☆ヤスシ　ドラゴン☆ヤスシ
宇宙一の解説大王　日本一の解説魔人、解説界のイチロー。しかも対戦大魔人　色白骨細超タクゑ　意味もなく口半開き、長野が生んだスーパースター　二発でK.Oのスポーツマシン㊙㊙

ファンタジアン大垣店

岐阜県大垣市築捨町３－121　☎（0584）89－6390

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ポケットファイター（モリガン）	2,239,700	RAI	ALL
2	ポケットファイター（タバサ）	1,888,100	SUS	ALL
3	ヴァンパイアセイヴァー2（ジェダ）	935,100	RAI	ALL
4	ヴァンパイアセイヴァー2（フォボス）	756,700	BAD	ALL
5	ヴァンパイアセイヴァー2（フェリシア）	719,200	HIR	ALL
6	ストライカーズ1945 Ⅱ（疾風）㊥付	1,473,500	UPG	2－2
7	ストライカーズ1945 Ⅱ（フライングパンケーキ）㊥付	1,136,300	UPG	1－8
8	ストライカーズ1945 Ⅱ（フォッケウルフ）㊥付	939,000	MDK	1－8

通信欄　●毎度、ご来店ありがとうございます。この度、11月30日をもって店をしめることになりました。みなさまのおかげで楽しい店、そしていい思い出にすることができました。本当に長い間ありがとうございました。みなさま、体に気をつけて、お元気で。　店長

ビッグウェーブ御殿場駅前店

静岡県御殿場市新橋1991　☎（0550）83－6740

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアセイヴァー2（デミトリ）	1,409,100	A・I	ALL
2	ヴァンパイアセイヴァー2（フェリシア）	1,140,100	SHERMIE	ALL
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97（サイコソルジャーチーム）	681,900	417	ALL
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97（日本チーム）	591,300	XYZ	ALL
5	エイリアン vs プレデター（リン）	3,884,000	AZL	ALL
6	Gダライアス（ゾーンο）	29,162,010	LFY	ALL連付き
7	マジカルドロップⅡ（ひたすらモード）	4,234,764	TSU	
8	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま　詩織使用	1,905,600	XYZ	ALL

通信欄　●今回からハイスコア集計店になりました。ビッグウェーブ御殿場駅前店です。よろしくおねがいします。最近対戦が楽しくないらしい（常連さんが）ので、みなさんもっとフェアプレー（待ち、ハメなし）を心がけてゲームをしてほしいものです。　店員　MRT

ゲーム　コンドル駒形本店

静岡県静岡市駒形通り１－１－33　☎（054）253－0161

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945Ⅱ（疾風）	1,446,600	如月　涼	2　2　ボス 連付
2	ストライカーズ1945Ⅱ（フライングパンケーキ）	1,508,900	SD－KRQ	2－2 連付
3	ストライカーズ1945Ⅱ（疾風）	1,334,400	北海道のH君へ	2－1 連付
4	ポケットファイター（モリガン）	2,359,500	如月　涼	1c ALL
5	ストリートファイターⅢ 2nd（ユン）	3,330,500	MUA	1c ALL
6	ヴァンパイアセイヴァー2（フェリシア）	1,101,000	MUA	1c ALL 赤ネコ
7	奇々怪界	414,550	ハカイダー英	ステージ9で死… 又来ます。
8	忍者君阿修羅の章	1,166,690	元気ですか？	ステージ16 byT・K

通信欄　●ウッス!!かけもちバイトのSYGっス!!ここ３、４ケ月ハイスコアの申請が少ねっス、担当大弱りっス（オレ）市内でハイスコア出してくれる方ぜひ来てください。今年もあと少し!!コンドルに来てレッツ年こし!!（当店は12時閉店です）今年はO氏宅で年こしのSYG（ウソ）

読者オススメの
ゲーセンマップ
募集中です！

ゲームセンターだいおう

岐阜県岐阜市宇佐南３－７－５　☎（058）274－3295

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	GダライアスVer.2（ZONEλ）	33,668,400	川本ジーザス	ALL
2	GダライアスVer.2（ZONEγ）	41,248,630	K・M㊥	ALL
3	GダライアスVer.2（ZONEο）	38,248,740	ADD	ALL
4	ファイティング武術（SHN）	4'27"81	PQQ	ALL
5	ストライカーズ1945Ⅱ（ki－84）	1,462,000	DDD	エリア　2－2 連付き
6	テトリスプラス2（パズルモード）	1,467,460	A・I	ALL
7	ポケットファイター（レイ・レイ）	9,999,999	DDD	ALL
8	ウィンターヒート（ロシア）	8,760	H・Y	コンティニュー有り ALL

通信欄　●さて次回･･･、そう次回のハイスコア2！のコーナー、だいおうでは「Winter･Heat」特集（？）を予定しています。（ちょっと遅い気もしますが（笑）その分、充実した記録を期待しつつ）求む世界記録！来たれ！ハイスコア・ドランカー!!（笑）といったところで、乞う次号！（笑）

GAME OFFいろは店

静岡県浜松市高丘東１－１－３　☎（053）439－4536

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945Ⅱ	1,558,200	・F・	2周目　2－3 Ki－84
2	怒首領蜂	122,412,960	SPREAM－KCL	Aタイプ　2－6 レーザー強化
3	怒首領蜂	168,515,660	・F・	Bタイプ　2－5 S強化
4	怒首領蜂	324,894,770	SPREAM－KCL	Cタイプ　2－7 S強化
5	ル・マン24	1'11"917	kuro	サルテスプリント SAUBER
6	ル・マン24	1'02"55	MYA	市街地コースMT SAUBER
7	モーターレイド	9,648	・YY	I.O チャンピオン
8	モーターレイド	1'57"64	THX5.1	GUNZヤンダス ブラクティック

通信欄　●ぴかぴかっぴーぴかぴか、ぴか！ぴっぴーぴかぴかぴかちゃ！
訳（最近は寒いですねェ。否！ゲーマーの心は熱い。しかしゲーマーの心をさらに熱くするゲームが最近は少ない。何でもいいからハイスコア待ってるよ！）だそうです。アサダ君に合掌。　by　勇午

プレイステーション・プラスワン

新潟県白根市小坂148－１　☎（025）373－6634

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス（オミクロン）	44,444,850	S・D	残機１　連付 ALL
2	怒首領蜂	216,489,920	LSD	連付　2－6
3	ストライカーズ1945Ⅱ（フォッケウルフ）	1,315,300	CAP－AB.	連付　2－1
4	スタースイープ（ストーリーモード）	2'37"5	CAP－AB.	ALL
5	トップスケーター（アッシュノーシーコース）	855,233	ELF	ALL
6	ポケットファイター（モリガン）	2,378,500	HIDE－BE	ALL
7	ポケットファイター（レイレイ）	2,160,600	Achu	ALL
8	ヴァンパイアハンター2（ガロン）	1,045,100	トモ夫	ALL

通信欄　●ストⅢ2nd、ウィンターヒートなど入荷しました。もうじきコットン2が入荷する予定です。あとライデンファイターズ2、超期待してます!!それからスコアも集めていますので、まだ一度も申請していない方も是非申請してください。全国誌に載るチャンスです。

アミューズメントJ・岐阜店

岐阜県岐阜市北一色２－１－29　☎（058）247－7980

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	523,600	JOE	テリー　アンディ ジョー　ALL
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	503,200	O	山崎　ビリー マリー　ALL
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	491,100	O	山崎　ビリー まりー　ALL
4	ストリートファイターⅢ 2nd	3,953,701	CAP	ケン ALL
5	ストリートファイターⅢ 2nd	2,873,000	JUN/かりん	いぶき ALL
6	鉄拳3	1'22"56	D.D	ポール ALL
7	鉄拳3	1'48"33	ELL	吉光 ALL
8	MSH vs SF	2,000,600	木下　哲士(S.K)	ウルヴァリン ベガ　ALL

通信欄　●当店では対戦が盛り上がっています。VF3＋b、KOF'97で、ストⅢ2nd、鉄拳3など格闘ゲームはもちろん、ホットギミックなどの対戦麻雀やバーチャストライカー2なども熱くなってます。みなさん、是非一度遊びにきてください。

アップル流通店

静岡県静岡市竜南１－１－54　☎（054）248－7700

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945Ⅱ	1,474,400	TAA	2－2 疾風
2	ポケットファイター	2,262,200	SAKUMA	モリガン
3	タンクフォース	988,700	大豆	（ALL）
4	アッポー	999,990	TAKAGI	3時間かかった！
5	サンフランシスコラッシュ（中級）	5'18"33	KEI	あついぜ!! 中級車
6	サンフランシスコラッシュ（初級）	2'34"02	KAZ	AT 初級車
7				
8				

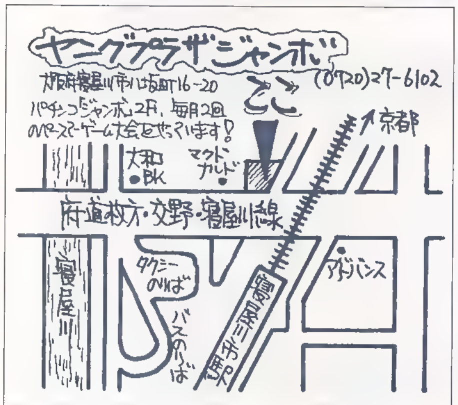
通信欄　●

パートナー六地蔵

京都府京都市伏見区桃山町西尾10－1　☎（075）611－2901

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	MSH vs SF (ウルヴァリン、リュウ)	3,202,000	DOドン	ALL
2	バーチャストライカー2 (コロンビア)	+19	JMC	ALL
3	ヴァンパイアセイヴァー2 (フェリシア)	1,355,300	映画"銭形2=ルパンはオレがやる="上映	ALL
4	ストリートファイターⅢ2nd (リュウ)	2,420,800	オマヘラ全員ザコ by大和田ANO松宮	ALL
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 (ヤシロ、イオリ、紅丸)	462,700	ぶちくろちゅうま by松宮、辻本	ALL エキストラモード
6	鉄拳3 (ORGE2)	1'25"15	七条ニーナ	ALL
7	ウィンターヒート (スピードスキー)	11"724	JMC	ヨハン (ノルウェー)
8	ウィンターヒート (スキージャンプ)	127m094	JMC	ヨハン (ノルウェー)

通信欄 ●最近、レトロゲームが増えて来ました。1942、スペースインベーダー等々。もしかしたら、これが載る頃にはもうないかも知れませんが、1度足を運んでみてください。



ゲームステーション

京都府宇治市宇治壱番70エスペール701　1階　☎（0774）24－6830

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	509,700	IYA	京・アンディ チョイ ALL
2	バトルガレッガ	10,428,740	いじゅ	7面中ボス ボーンナム
3	そこぬけ対戦ゲーム	12,542	大久保じゃっきー!!	ALL
4	ムスタング	1,070,100	そうか。	1－8面
5	トッオtheパンチ	1,747,200	ルーレットに見離された RST	まさに日本(笑)
6	サムライスピリッツ	810,410	武威一藤倉桃子最高－!	服部半蔵 ALL
7	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,331,500	なんちゃき一六地蔵美樹原	美樹原 BAD END
8	ブラストオフ	835,150	クリアだけかいたもっちゃん!?	ALL 1ミスかせぎなしです。

通信欄 ●人気ゲームに加え、レトロゲームでもハイスコアーOKです。KOF'97を中心に、鉄拳2、バーチャ2&3、あと（対戦台ではないですが）サムライスピリッツ全種の対戦者を常連一同心待ちにしております。
店員　宇治斬黄ナコ

ジョイランドタイトー天六店

大阪府大阪市北区天神橋6－4－9　☎（06）351－1503

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945Ⅱ (疾風)	2,033,800	HYAKU－TTJ会長	1c 2 5㊥
2	ストライカーズ1945Ⅱ (フライングパンケーキ)	1,788,500	I.H	1c 2－4㊥
3	ストライカーズ1945Ⅱ (モスキート)	1,414,200	遅すぎて涙!? MNR㊜	1c 2－2㊥
4	GダライアスVer.2 (ゾーン)	41,307,970	FEV－EX.㋟	1c ALL ㊥
5	ティンクルスタースプライツ (スプライツ)	1,556,440	QRS.M.T	1c ALL 残×0
6	ポケットファイター (モリガン)	1,799,200	文月っち	1c ALL
7	ポケットファイター (さくら)	1,780,400	小五郎	1c ALL
8	パズルボブル3 (ひとりでパズル)	511,726,710	ウォーミングアップ FEV	1c ALL ふつう、表、W

通信欄 ●SOLID－S．Sさん、はるばる名古屋からの御来店、本当にありがとうございました。FEVさんも強力なライバルが現われたせいか、久々にパズルボブ3のスコアを申請してくれました。次は、いよいよ例のゲームで勝負ですね。
by，SGN

マジカル・カプコ豊田店

愛知県豊田市東山町1－5－1グリーンシティ3F　☎（0565）88－8020

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945Ⅱ	1,574,800		Fパンケーキ 1コイン2－3
2	ストライカーズ1945Ⅱ	1,795,500		ハヤテ & 残3 1コイン2－4
3	Gダライアス	26,038,790		ゾーン 1コインALL
4	ストリートファイターⅢ	2'452"100	MTK	ケン使用 1コインALL
5	ストリートファイターⅢ2nd	2"097"300	MTK	アレックス使用 1コインALL
6	X－MEN vs ストリートファイター	2'614"900	EVA	ウルヴァリン、リュウ 1コインALL
7	MSH vs SF	1,764,200	RYU	リュウ、ウルヴァ 1コインALL
8	ポケットファイター	2,772,200	いぬ	レイレイ使用 1コインALL

通信欄 ●う～さぶいですなぁ～！みんなカゼひくなよ！でもでも♡新作ゲームはアツ！アツ！なのだ。STならストライカー1945Ⅱなんかお気に入りだ！カプコンなら格闘ならジャスティス学園♡（でもシルクジャスティスは負けた（JR））みんなは何好き？

ゲームプラザ亜登夢

愛知県豊川市諏訪西町2－253－1　☎（0533）89－8234

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	モーターレイド (YENDAS.GELA)	1'57"91	鳥老人+rz7003@yui.co.jp	実はワイプアウトで練習したのよん
2	リアルバウト餓狼伝説スペシャル(テリー)	1,693,700	ATM不敗	久々に出た
3	リアルバウト餓狼伝説スペシャル(ジョー)	1,733,200	ATM不敗	S1.5－3－2 まだ×2
4	ヴァンパイアセイヴァー2 (フェリシア)	1,362,500	ATM不敗	ブリーズぜん×2 あたらん!
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 (サイコソルジャーチーム)	598,300	ATM不敗	よゆーう!
6	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 (暴走イオリ、テリー、クラーク)	584,600	ATM不敗	まだ×∞ イオリ君命・
7	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 (餓狼チーム)	589,200	ATM不敗	テリーかっこいいぜ!!
8	鉄拳3 (ジュリア)	1'57"98	ATM不敗	あと30秒…

通信欄 ●10月10日に行われた97大会はATM不敗君の大勝利でした。（予想通り．．）次は1月の頭に行う予定です。参加してね！さて当店は今、モーターレイドが大ブームしてます。これほどこのゲームがブレイクしている店も少ないのでは？ぜひ来てね！
by　鳥老人

プレイシティキャロット納屋橋店

愛知県名古屋市中区栄1－2－6　名宝会館B1F　☎（052）204－0237

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945Ⅱ	1,214,700	K.D	2－1 ㊥付 モスキート
2	ストライカーズ1945Ⅱ	1,347,400	竜翠王	2－2 ㊥付 疾風
3	バトルガレッガ	9,633,640	ごはんたきYOK	ST6 4機 ミヤモト
4	バトルガレッガ	8,565,960	MIW	ST7 4機 ミヤモト
5	バトルガレッガ	9,339,150	ボーンナム1975先生	ST7 4機 ミヤモト
6	レインボーアイランド	72,060,810	松原奏サイコー隊長きらあっ	ALL 残9 大金貨コマンド
7	MSH vs SF	2,682,600	稼ぎ方わかりません空月楽団：ふえすた	ALL ㊥付 日焼けしたさくら+㊒
8	ガンバレット	170,949	せつなさサクレツ! MAO－PON♡	ALL ライフ4 上級 花火×21

通信欄 ●11月26日をもって当店のメダルコーナーを閉鎖させていただきます。いままでプレイしてくださったみなさまありがとうございました。11月28日からはリニューアルオープンいたしますので、ぜひ遊びに来てくださいね!!
From STAFF一同

ゲームランドPOPS

滋賀県彦根市高宮町太田2073　☎（0749）27－5759

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウィンターヒート (スピードスキー)	11"570	A.M(インターネット開通おめでとう!)	GBR
2	ウィンターヒート (スキージャンプ)	144.305m	A.M	GBR
3	ウィンターヒート (ダウンヒル)	34"690	GIR(Y.I改め)	GER
4	ウィンターヒート (ショートトラック)	44"470	GIR	GER
5	ウィンターヒート (スラローム)	26"720	GIR	GER
6	ウィンターヒート (ボブスレー)	42"755	GIR	GBR
7	ウィンターヒート (スピードケート)	34"350	A.M	GBR
8	ウィンターヒート (クロスカントリー)	4'59"190	GIR	GER

通信欄 ●ウィンターヒート、熱いです！「みなさんタイムを削るためにツメと筐体とそして命を削っています。当店では連射は絶対付けません。死んでも付けません。だから手連でがんばってね～。ま、この号でるころにはもう少し記録更新されてるとは思いますが．．．

ドリームスペース

新潟県長岡市坂之上2－4－5セントラルビル1F　☎（0258）32－8817

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	テトリスプラスⅡ	1,230,850	ウィンディ俺様～風伝説'97～	ALLパズルモードアシスタント
2	GダライアスVer.2	32,395,240	TKP	ALLゾーンλ 20万落ち。チク
3	ポケットファイター	2,600,900	うん、やっぱりへきるだと思うCLOVER	モリガン
4	MSH vs SF	2,513,900	M.Sまこと	ALL シャドー有
5	ヴァンパイアセイヴァーⅡ	1,468,000	NAL－NED	ALL フェリシア
6	ヴァンパイアハンターⅡ	1,435,500	NAL－NED	ALL フェリシア
7	ウォータースキー	12,052	理論値1万5千はカタイ富豪3000ガバス	初級 ぢぢい使用
8	怒首領蜂	255,524,440	ANDET－H.T	タイプCショット 2－7

通信欄 ●もうすぐ今年もおわりですね。みんなはクリスマスの予定はきまったかな?ドリスペではゲーム大会をします。参加者にはサンタさんからステキなプレゼントがあるらしいよ。楽しみだね！それから31日は夜1時までやってるからね！ゲームで年越ししよう！

アミューズメントパーク・タカラ島アルプラザ小松店

石川県小松市園町ハー23－1アルプラザ平和堂2F　☎（0761）24－0260

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	MSH vs SF (リュウ、ケン)	1,411,000	CAP	ALL
2	MSH vs SF (サイクロップス、リュウ)	2,389,000	K.	ALL (サクラ乱入)
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 (京、大門、紅丸)	569,800	Y.M	ALL
4	ストリートファイターⅢ 2nd (ネクロ)	223,300	NAG	ギル負け
5	ヴァンパイアセイヴァー2 (フォボス)	1,194,100	777	ALL
6	わくわく7 (ティセ)	1,071,900	K.I	ALL
7	バトルサーキット (ピンクオーストリッチ)	4,522,200	A45	ALL
8	バトルサーキット (キャプテンシルバー)	3,312,900	GTR	ALL (天帝なし)

通信欄 ●さあ、もうすぐ待ちに待った冬休み。楽しいイベントも多数用意してるから、この機会にバッチリやり込んでハイスコアをどんどん出してね。
●業務連絡：マシンのローテーション、やりましょう。高畠君、たまには遊びに来てよ。
by　店長

ファイナル松任店

石川県松任市安田町38－1　☎（0762）75－0523

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ2nd	2,733,000	HIR	ケン 連・必なし 1クレ・ALL
2	ヴァンパイアハンター2	959,700	HIR	モリガン 1クレ・ALL
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	540,200	A.S	連・必なし 1クレ・ALL
4	ポケットファイター	2,069,300	YOS	モリガン 1クレ・ALL
5	MSH vs SF	2,468,100	HIR	ウルヴァリン 日焼けしたサクラ
6	ストリートファイターアルファ2	845,700	H.O	チュンリー 1クレ・ALL
7	ストリートファイターⅡ'ターボ	1,056,900	AAA	ガイル 1クレ・ALL
8	パズルボブル	27,626,240	FNL	1クレ・ALL

通信欄 ●おまたせしました。ついに10月29日！リニューアルOPENしました。インプレスの導入・大型ハイスコアボードやゲーメストの設置など「プレイヤーの一番近くにあるゲームセンター」を目指しました。全台100円2～3プレイです。ぜひ一度遊びにきてネ。

ゲームプラザ・トンガ王国

愛知県名古屋市中村区則武1－16－8第1Uコーポ1F　☎（052）452－0304

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945Ⅱ (疾風)	1,431,600	S.Yユキ	2 3 連付き
2	マジカルドロップⅢ (ひたらすらモード)	17,141,438	ふつう T・H	名人
3	ポケットファイター (レイレイ)	2,594,200	情けないイぬ	ALL
4	怒首領蜂 (Cタイプレーザ)	262,026,280	念願の初クリア! SOLID－S.S	ALL
5	鉄拳3 (平八)	2'18"65	チキン大大帝様 (自分がチキン)	ALL
6	サイキックフォース (ソニア)	2'53"26	へろりんみんなの	ALL
7	MSH vs SF (ウルヴァリン&ダン)	2,098,300	プレミアムサインに愛をこめて同光塚TAT	ALL
8	風雲スーパータッグバトル (ハヤテ&イーグル)	423,700	WESTONE	ALL

通信欄 ●11月、ハンターⅡ大会
12月、KOF'97 3on3大会（3人一組で申し込みください）
ゲーム大会を以上のようにおこないます。どちらも第3土曜日です。みなさんお誘いあわせのうえ参加ください。

タスコピア江崎店

岡山県岡山市江崎468－9　☎（086）274－4384

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	545,900	M.O	シェルミー、庵、紅丸　ALL
2	ストリートファイターⅢ2nd (ケン)	2,616,500	M.O	ALL
3	ストリートファイターⅢ2nd (リュウ)	2,147,500	SPN−T.H−LofN	ALL P×2 クリアしただけ
4	バトルガレッガ (ガイン)	10,619,800	SPN−T.H−LofN OUK氏ガンバレ	BH2で死亡
5	19XX (ライトニング)	12,571,200	SPN−PDT−KEI	ALL 残×3　Ave98%
6	真サムライスピリッツ (ガルフォード)	482,600	M.O 50万絶対いく!!	ラストで負け
7	鉄拳3 (吉光)	1'25"70	IGU	ALL
8	ヴァンパイアセイヴァー2 (モリガン)	1,045,300	M.O	ALL
通信欄	●OUK氏、受験がんばってください。常連一同応援してます。　by　店長Ⓣ			

タイトーイン和歌山店

和歌山県和歌山市美園町5－1－8　☎（0734）26－1191

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス	36,739,970	おぐやん!	αゾーン 1cALL
2	イントロクイズ	ファン数47,000	K・O　なお　かのこ	みさこ使用 1cALL新人賞
3	サイドバイサイド2	3'04"33	T・M	GTR　怒級 1cALL
4	鉄拳3	2'55"96	井上隆由紀 いまいちやね	ジュリア 1cALL
5	ストリートファイターⅢ2nd	2,226,100	R・H	ネクロ使用 6人目まで
6	ファイティング武術	5'00"55	井上隆由紀 初クリア記念	花月 1cALL
7	ポケットファイター	1,612,100	R・H	レイレイ使用 1cALL
8				
通信欄	●女性ゲーマーが多い当店ならでは…ってことで、女性ばかりのK・O・F97ゲーム大会行いました。優勝はNさん、おめでとう！今回参加出来なかった男性のみなさんごめんなさい！これからもいろんな楽しいイベント考えて行きますのでご参加よろしく。			

アミューズメントワールド・モモ

大阪府寝屋川市萱島本町4－13　☎（0720）23－6995

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945Ⅱ (疾風キ84)	1,469,300	嗚呼	2−2 ㊥なし
2	ストライカーズ1945Ⅱ (震電J7W)	1,102,000	嗚呼	1−8ボス ㊥なし
3	ストライカーズ1945Ⅱ F−5Uフライングパンケーキ	1,053,700	AGF	1−8ボス ㊥なし
4	バトルガレッガ (シルバーソード)	9,621,540	嗚呼	7面中ボス
5	バトルガレッガ (チッタ)	11,936,760	嗚呼	ラスボス
6	鉄拳3 (LEI)	3'24"11	JUN	ALL
7	ストリートファイターⅢ2nd (いぶき)	2,218,700	チュッチュ	ALL
8				
通信欄	●先月は、「EVA」のDVDたくさんの注文ありがとうございます♡先月も書いたとうり通販も始めましたので遠方の友達もTEL1本で注文出きますョもちろん「ガイナックス」版のDVDです♡今ならポスタープラスUCCキャンペーンの「EVA」ステッカー付なのだ！			

スーパーパンキーズbyミレニアム

岡山県岡山市表町1－11－8　FANIQ岡山B1F　☎（086）227－7888

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マネーアイドルエクスチェンジャー (デットマイザー)	3,135,166	アニキ準優等兵 BPM−花月風月	1COIN 4面まで
2	バーチャファイター3tb (ジャッキー、パイ、アキラ)	4'20"56	如月光流	1COIN ALL
3	鉄拳3 (ポール)	1'37"58	OUK−木之元　桜♡	1COIN ALL
4	紫炎龍	6,251,310	EBI−隆	1COIN 7面まで
5	ポケットファイター (モリガン)	2,404,900	GEB	
6	テトリスプラス2	1,205,730	ACKKY	
7	対戦とっかえだま (ひろし&ひとみ)	3,006,400	DARTS	1COIN 7面まで
8	パズルボブル3	113,349,660	D.S	1COIN ALL
通信欄	●ジョイスタンド堂々入荷!!スーパーパンキーズオリジナルフレーム。パンダフレームに続き、当店自慢のダンディー店長フレーム出現!!(笑)。まだまだ新フレーム登場予定につき乞うゴ・キ・タ・イ♡。P．S．イラストコンテスト参加者募集中！（郵送可）			

ゲームプラザ・アミュー

兵庫県西宮市松籟荘7－5　竹林ビル2F　☎（0798）52－8361

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945 (震電J7)	2,253,900	EL2	ALL ㊥
2	NEO Mr.Do!	2,286,950	JGK　ALL㊥	ALL
3	ポケットファイター (レイレイ)	3,004,900	NAO	ALL
4	ストライカーズ1945Ⅱ (Ki−84疾風)	2,177,700	HYAKU−TTJ会長(CL4)	2−6 ㊥
5	ストライカーズ1945Ⅱ (モスキート)	1,705,000	NAC−FA−007GⅢ	2−4 ㊥
6	ストライカーズ1945Ⅱ F−5Uフライングパンケーキ	1,705,800	チュスメン学園	2−3 ㊥
7	ストライカーズ1945Ⅱ (フォッケウルフ)	1,487,400	NAC−FA−007GⅢ	2−3 ㊥
8	ストライカーズ1945Ⅱ (震電J7−W)	1,438,000	いつか必ず…GⅢ	2−2 ㊥
通信欄	●現在わがアミューではストライカーズ1945Ⅱが熱い!! きたれ強者きみの来店をシューティングゲーム7台が待っているぞ!! 1回50円ALL連付！これはくるしか!! でもチョーおすすめはセカンドインパクトやで。　店長より♡			

プレイシティ・チャレンジャー

大阪府守口市土居町8－11　☎（06）994－7476

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945Ⅱ (疾風使用)	1,956,900	HYAKU−TTJ会長	2周目5面まで
2	ストライカーズ1945Ⅱ (フォッケウルフ使用)	1,027,200	A.K	1周目8面まで
3	ストライカーズ1945Ⅱ (フライング、パンケーキ使用)	1,500,000	MRP−S.T	2周目2面まで
4	ストライカーズ1945Ⅱ (モスキート使用)	997,300	なんかなぁー	1周目8面まで
5	MSH vs SF	3,416,500	YAS㊥02	春麗・ウルヴァリン使用　ALL
6	ポケットファイター (モリガン使用)	2,582,000	50万落ち　サトル	ALLクリア
7	怒首領蜂 (TYPE−C使用)	158,208,010	しげの友達	2周目5面まで
8	怒首領蜂 (TYPE−A使用)	86,050,130	DDI㊥	2周目4面まで MAX193HIT
通信欄	●ストⅢ2入荷しました☆ブロッキングの上手な遠征者歓迎です！コミュニケーションノートが最近ちとさみしいので、にぎやかにしてくださる方募集中☆絵の上手な方もぜひよろしくです☆店員にも声をかけてみてください（ホラ、恐くない（笑）　店員Bと氷室スキー			

ハイテクセガ廿日市店

広島県廿日市市本町4－22　☎（0829）32－9530

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウィンターヒート	9,993	Q45	
2	ウォータースキー(初級)	12,722	MIB	
3	ウォータースキー(中級)	15,041	Q45	
4	ウォータースキー(上級)	14,578	Q45	
5	モーターレイド (タイムアタック)	2'04"14		
6	ル・マン24 (市街地コース)	1'08"451		コースレコード
7	ル・マン24 (サルテ　サーキット)	1'12"367		コースレコード
8				
通信欄	●今回は、新入荷の体感ゲームを中心にパスポートをとりました。当店でパスポートがでたら、ゲーメストのある中2階のパスポートノートへの記入を忘れないでください!!ぜひコメント欄の方にも一言お願いします。			

プレイスポット・ジョイジョイ倉敷店

岡山県倉敷市新田2971－1　☎（086）427－1588

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	MSH vs SF (ゴウキ&ウルヴァリン)	2,438,700	せーりょー	1cALL
2	ポケットファイター (モリガン)	2,408,200	GEB	1cALL
3	ポケットファイター (レイレイ)	2,200,900	NIO	1cALL
4	ポケットファイター (さくら)	1,255,000	K.R	1cALL
5	ポケットファイター (タバサ)	1,252,900	K.R	1cALL
6	ポケットファイター (チュンリー)	1,250,100	K.R	1cALL
7	ポケットファイター (いぶき)	1,050,200	K.R	1cALL
8	ヴァンパイアセイヴァー (アナカリス)	713,700	はずかしいスコアでゴメン…のっち	1cALL
通信欄	●なんとなく全項目うまってしまってますが、まだ弱いです。今回ハイスコアに協力してくださったみなさん有難うございました。次回もよろしく。この号が出る頃には、ジャスティス学園や侍魂、月下の剣士なんかも出回っているでしょうかネ。そちらもよろしくです。			

チャレンジャー山本店

大阪府八尾市山本町1－7－5　☎（0729）95－0555

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ2nd	3,646,200	D.G	ショーン
2	バーチャファイター3tb	3'58"79	te−D	パイ
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	578,500	N.H	アテナ、テリー、マリー
4	ストライカーズ1945Ⅱ	1,067,900	K.H	疾風　1−8
5	コラムス'97	8,153	えも	LV281
6	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,622,600	KCZ	詩織
7	怒首領蜂	201,484,660	K.H	C.レーザー強化 2−6ボス
8	鉄拳3	1'16"91	D♡G	吉光
通信欄	●店内の照明の明るさだけがとりえの当店、ヒマなら来てね♡ ●さて、戦乱の時代が終わり、とりあえず表面上、束の間の平和を取り戻したかにみえる当店。　平和っていいね。 ●天野さんのキラカード出て来ねェ〜　by KCZ			

スーパーアカトンボ

福岡県福岡市東区香椎駅前1−10−10 ☎(092)682−0555

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂	71,091,540	SGF−EPS	TYPE−B レーザー強化
2	Gダライアス	45,422,310	AUM	ゾーンα ノーミス
3	Gダライアス	14,149,630	N.S	ゾーンβ 1c.ALL
4	ライデンファイターズ	44,508,920	FCF	スレイブ ALL
5	ティンクルスタースプライツ	2,279,935	IZM"N²"NAR	ティル ALL
6	鉄拳3	1'21"40	KAZ−ELT	オーガ Ver.1
7	鉄拳3	1'15"10	KAZ−ELT	ポール
8	ヴァンパイアセイヴァー2	1,355,100	BEE	フェリシア 乱入有り

通信欄 ●TVゲームコーナー全台1プレイ50円になりました。ハイスコアボードも拡張していますので、みなさん気軽に申請してください。

ビデオ&ゲームサークル・デューク

愛媛県宇和島市丸の内4−4−20 ☎(0895)25−5726

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアハンター2(モリガン)	1,290,000	八雲II世	ALL G掲載 5回
2	ヴァンパイアハンター2(フェリシア)	1,256,300	ガイルIII世	ALL G掲載 23回
3	ヴァンパイアハンター2(ガロン)	980,900	NOR	ALL G掲載 3回
4	ヴァンパイアセイヴァー2(モリガン)	1,339,700	八雲II世	ALL G掲載 6回
5	ヴァンパイアセイヴァー2(フェリシア)	1,212,200	ガイルIV世	ALL G掲載 24回
6	ヴァンパイアセイヴァー2(リリス)	817,500	八雲II世	ALL G掲載 7回
7	MSH vs SF(リュウ&シャドウ)	1,686,800	IHI	ALL G掲載 初登場
8	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97(テリー)	544,900	アニマルスピリチア	ALL(シングル) G掲載 18回

通信欄 ●デュークオープン12周年記念特別企画"KOF97・チーム&シングルG1 W大会"チーム優勝はYF20名(庵、キング、テリー)シングル優勝はジョジョゼゼIII号(庵)でした。オメデトウ!次回クリスマス企画!第2回KOF97チャンピオンカーニバル3on3開催!

アミューズメントZiZZ・大竹駅前店

広島県大竹市新町1−2−3大竹ニチエービル1F ☎(08275)3−5994

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ソルディバイド	2,257,700	ジェントルメン	カシュオン 2周目の1面
2	ソルディバイド	764,500	TBA	イッター面 ヴォーグ
3	とべ!ポリスターズ	285,580	TAI	5面 運付
4	ティンクルスタースプライツ	1,924,570	ティンクルおやじ	ALL メビウス キャラモード
5	ティンクルスタースプライツ	1,640,790	おやじスター	ALL ストーリーモード
6	テトリスプラス	436,400	Y.O	ライン196 レベル48
7	ヴァンパイアセイヴァー(QB)	938,100	TAB	ALL
8	ヴァンパイアセイヴァー(サスカッチ)	804,300	TAB	ALL

通信欄 ●イージー設定のロジックプロ2人気!対戦ではヴァンパイアセイヴァー2、ストリートファイターIII2ndなども人気が高いKOF'97もまだまだ高い人気のようです。

ビデオ・イン・キャッスル

福岡県北九州市小倉北区京町2−2−16 ☎(093)551−5193

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ポケットファイター(リュウ)	2,025,700	K・H	1c ALL
2	ポケットファイター(モリガン)	1,839,600	SHU	1c ALL
3	ポケットファイター(ケン)	1,801,600	⊗爆死す!!	1c ALL
4	パズルボブル2	119,257,950	ZYX	1c ALL
5	マジカルドロップIII(ストーリー・サン)	3,01 ,276	とんで インスタントプール君	1c ALL
6	Gダライアス(λゾーン)運付	20,051,350	PPP	1c ALL
7	天地を喰らうII(ギエン)回付	3,394,100	これが最後.?..Q	1c ALL
8	ウインターヒート	申請受付中		

通信欄 ●11月1日にリニューアルオープンしました。今はまだTV台が少ないですが少しずつ増えていきますので、是非御来店ください。

ゲーム・ストリート

愛媛県西条市大町1699−4 ☎(0897)53−5783

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945II(ライトニング)	1,269,500	SoDoM改	2−1
2	ストライカーズ1945II(フライングパンケーキ)	1,400,500	SoDoM改	2−2
3	ストライカーズ1945II(フォッケウルフ)	1,293,000	SoDoM改	2−1
4	ストライカーズ1945II(震電)	1,334,600	SoDoM改	2−1
5	ストライカーズ1945II(モスキート)	1,299,100	SoDoM改	2−1
6	怒首領蜂(Bタイプ)	143,239,610	MAXHITしんどい ATF−竜瑾 玉井だ	2−4 レーザー MAX484
7	怒首領蜂(Cタイプ)	140,149,020	ボケけちりすぎました先達の節男	2−4 レーザー MAX488
8	Gダライアス(ゾーンμ)	21,748,950	カメは美味であった。ATF−竜瑾 玉井だ	運付き ALL 残×0

通信欄 ●最近、お客の入りが悪くなった、季節的に寒くなったので外に出ることが少なくなったのか?そんな人には当店のおすすめ「ウインターヒート」で熱くなれ。狙え世界新記録!
連打のやりすぎで筋肉痛になった担当者

ファミコンキッド山代店

島根県松江市山代町473−10 ☎(0852)28−5311

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97(京・山崎・アテナ)	492,000	D.O 投げハメではないよ	ALL
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97(紅丸・チョイ・ロバート)	490,900	Y.T 紅丸でALLストレート勝ち	ALL
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97(サイコソルジャー)	461,100	D.O 投げハメではないです	ALL
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97(主人公)	437,400	GUN ベニーすごく強い	ALL
5	ヴァンパイアセイヴァー(オルバス)	773,900	コショウ ビクトル、オルバス制覇!	ALL
6	ヴァンパイアセイヴァー(ガロン)	629,600	コショウ フェリシアの点数すげ〜	ALL
7	ヴァンパイアセイヴァー(ビクトル)	566,500	コショウ ジェダ強〜い!	ALL
8				

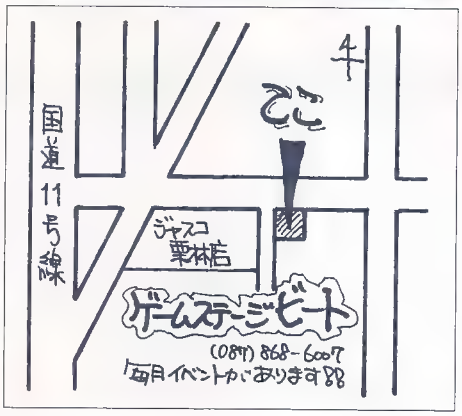
通信欄 ●11月2日のKOF97大会みんな来てくれてアリガトウ!激戦を制して優勝した直貴君オメデトウ!GUNサン、D.O君おしかったネ第五回は"月華の剣士"(予定)でいこ〜と思ってます。P.S. 伝説のキム・カッファン君御苦労様でした!次もよろしくネ

GAME EVEZOO

福岡県大牟田市新栄町16−9 ☎(0944)43−4963

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターIII2nd(ユン)	2,271,800	VAL	1cALL
2	ストリートファイターIII2nd(ヤン)	2,152,800	VAL	1cALL
3	ストリートファイターIII2nd(リュウ)	2,112,500	SHU	1cALL
4	カプコンスポーツクラブTOTAL(スター)	1,070,700	H・T	1cALL
5	カプコンスポーツクラブ ダンクスターズ(スター)	446,500	H・T	1cALL
6	カプコンスポーツクラブ キックスターズ(日本)	514,000	変態1号	1cALL
7	ポケットファイター(モリガン)	2,550,200	SHU	1cALL
8	MSH vs SF(日やせさくら,ウルヴァリン)	2,710,500	大和のK・Y	1cALL

通信欄 ●寒いけどがんばろうか〜。



アミューズメントハウス・マイズ

山口県下関市横野町1−20−16 ☎(0832)58−0417

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターIII2nd(エレナ)	3,979,100	TAB	ALL
2	ストリートファイターIII2nd(ヤン)	3,892,600	ROZ	ALL ゴウキ有
3	ストリートファイターIII2nd(オロ)	2,910,500	TAZ	ALL
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97(アテナ・テリー・アンディ)	565,400	ROZ	ALL
5	ポケットファイター(レイレイ)	2,058,600	ROZ	ALL
6	ナムコクラシックC2(アレンジ)(パックマン)	973,730	DAN	ALL
7	タイムクライシス	11'37"67	LFY	ALL ★10 ストーリーモード
8	だるま道場	324,720	SD−MIT 巫女さんスタート(超基本)	ALL めざせ36万

通信欄 ●店員になると急にあんまりゲームしたくなくなるのは自分だけなんスかねぇSANAさん?築城の航空祭は飛んでるところの写真がいまいちのできで悲しいっス。
SDもあまり最近やってないなあMIT

アミューズメントスペース31

大分県大分市大字皆春100−2 皆春プラザ内 ☎(0975)23−5060

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97(中国チーム)	576,600	ZAP	ALL
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97(EDチームイオリ,レオナ,アテ	644,100	ETO	ALL
3	鉄拳3(ジン)	2'59"28	K・O	
4	ウインターヒート(SPEED SKIING)	11"74	M・T	USA
5	ウインターヒート(DOWNHILL)	36"38	008	GER
6	ウインターヒート(SLALOM)	27"94	007	JPN
7	ウインターヒート(SKI JOMPING)	127.46m	CAT	JPN
8	ウインターヒート(SHORT TRACKSS)	43"66	008	USA

通信欄 ●このところ少し元気のない鉄拳3ですが、ここのゲーセンの店員は、鉄拳大好き人間なので、腕に自信がある人は、一度対戦しに来てください。

エンゼルランド徳大工前店

徳島県徳島市助任橋2−6−2 ☎(0866)56−5044

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂	339,752,850	WAN	MAX834 C−S 2−7㊋
2	バトルガレッガ	13,904,550	LGR−MEL	ガイン ラスボス
3	バトルガレッガ	12,877,330	FLGS− LGR−MEL	ALL ゴールデンバット
4	バトルガレッガ	9,346,940	MAT−Team30 ALL	ダイビングフォックス ラスボス
5	ストライカーズ1945II	1,362,800	名無し	2−2
6	ストリートファイターIII2nd	4,689,000	C.U	ALL ユン 真豪鬼
7	ストリートファイターIII	2,778,000	NAL	ALL
8	ストリートファイターIII2nd	4,068,000	NOW	

通信欄 ●最近常連のイハチが大会をみるために東京へレベルの高さと戦法の違いに恐れおののきながらしっかりお目当てのCDをGETしてきました。話は変わりますが大会では横に座るのではなく対戦台にしてほしいとのことです。

ゲーム・えの木

高知県高知市旭町3−104 ☎(0888)25−3293

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターIII2nd	2,812,600	E.S	リュウ ALL
2	ヴァンパイアセイヴァー2	886,400	B.B	モリガン ALL
3	ヴァンパイアセイヴァー2	914,500	B.B	ジェダ ALL
4	ウインターヒート(スラローム)	27.34	いたう	ドイツ
5	ウインターヒート(スキージャンプ)	145.23m	MAR	JPN
6	ウインターヒート(スピードスケート)	34"12	MAR	JPN
7	バーチャストライカー2	+16	M.R	ブラジル ALL
8	バーチャファイター3tb	4'32"56	やつた	ジェフリー ALL

通信欄

新たに8店が参加します！

1部昇格を目指して頑張ろう！

- ロッキーワールド仙台
  宮城県仙台市青葉区中央3－8－33　☎（022）263－6901
- プレイシティキャロット　パークレーン
  群馬県高崎市歌川町8　☎（0273）28－0499
- ゲームランド　コンティニュー
  千葉県千葉市中央区春日2－25－1　竹久ビルB1F　☎（043）242－5525
- プレイシティ立川店
  東京都立川市柴崎町3－3－9　☎（0425）24－1156
- コスモメディア蒲田
  東京都大田区西蒲田7－4－7　☎（03）3734－1367
- ゲームシティ遊ろーど相模原店
  神奈川県相模原市相南4－24－33　リベラルビル1F　☎（0427）43－8390
- TILT堺東
  大阪府堺市中瓦町2－3－12　パーター阪本ビル　☎（0722）24－6808
- ヤングプラザ　ジャンボ
  大阪府寝屋川市八坂町16－20　☎（0720）27－6102

※3月15日号（2月15日売）からの掲載となります

お近くにお住まいの読者の方は、是非この機会にスコアを出しに行こう！

狙うぞハイスコア!!2の次回の〆切日は、

1月4日(日)

を予定しています。

ゲーセンマップを募集しています!

狙うぞハイスコア!! 2掲載店はもちろんですが、読者の方もオススメゲーセンも募集中です。こんなお店がある！とか、こんなゲームが置いてあるよ！等、簡単な紹介もOK！地図を付けて下記までお送りください。

〒101　東京都千代田区神田神保町1－26　新声社ゲーメスト
「狙うぞハイスコア!!ゲーセンマップ」係まで

GAMEST 読者プレゼント! 1月15日号

☆応募の掟☆

一つ、ハガキは今号の綴じ込みハガキを使うこと！
一つ、住所はちゃんと都道府県からキチッと書くこと！
一つ、文字はできるだけハッキリ見やすく書くこと！

ゲーメスト提供

1「バーチャファイター2.1」基盤
2「Asia Amusement Machine Show '97」ガイドブック

今回は「バーチャジャンキー」なる者たちを世に送り出した基板「バーチャファイター2.1」なのだ。

そして先月の中旬ごろ、マーライオンが静かにたたずむ某所において「アジアAMショー'97」が密かに開催されました。お馴染み"JAMMA„開催のショーで、日本でのAMショーをそのまま催しているという感じらしいです。で、そのガイドブックをあげちゃおうということで、レア物収集している方々のご応募お待ちしています。



©1996 SEGA

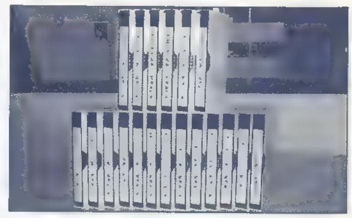
各1名様



コナミ提供

3「ファイティング武術 ～秘奥義伝承～」ビデオ

全国大会「擂台賽（らいたいさい）」も開催されているファイティング武術。そんなウーシュのプロモビデオを20名様に。



20名様

セタ提供

4「スーパーリアル麻雀P7」ポスター

麻雀ものではシリーズ最長。今回の対戦相手は主人公が高校生なので対象は妹、恋人、姉って感じかな？でも14歳の娘が脱衣麻雀とはなんとも…ふぅ。



©1997 SETA CORPORATION

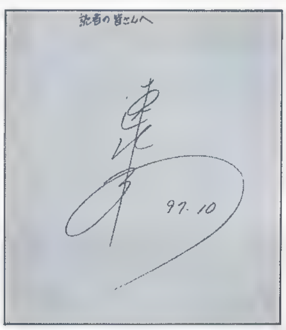
5名様

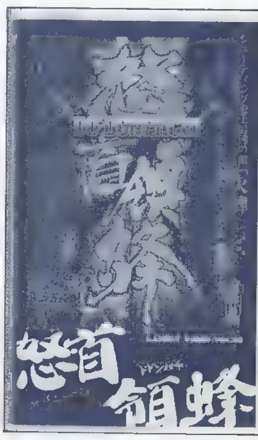
読者サービス部提供

5 ゲーメストビデオ「怒首領蜂」
6 速水奨サイン色紙

あのシューター泣かせなゲームが遂にGVになった！すでに我流で極めている人も見れば新たな発見があるかもね。もう一つは、GV「ヴァンパイアセイヴァー」においてナレーションをご担当していただきました速水奨さんのサイン色紙。ホントこの方は、渋い二枚目キャラが似合ってますよね。
って。

各3名様





当選者発表

11月15日号

ポケットファイター基板
丸出 喜大 大阪府

映画「愛する」チケット
新妻 真大 神奈川県
鈴木 俊之 静岡県
溝口 僚我 東京都
鈴木 計広 愛知県
鈴木 一忠 茨城県
他15名様

ときメモクリアファイル
松本 大次郎 岡山県
木村 雄考 北海道
長屋 宏隆 愛知県
中村 高広 長野県
福島 健 福岡県

マリーのアトリエテレカ
吉田 友正 新潟県
浦 信二 島根県
大久保 雅子 栃木県
高岡 昌乙 石川県
竹内 規博 埼玉県

マリーのアトリエADテレカ
金子 太郎 滋賀県
福島 征子 熊本県
木村 将 福岡県
土代 昭浩 東京都
篠崎 潤一 東京都

八神庵複製画集
長岡 秀明 佐賀県
徳富 光則 長野県
長谷川 幹夫 北海道
山田 薫 東京都
落合 博 東京都

11月30日号

メディアボックス
青木 香一郎 佐賀県

ポケットファイターポスター
小暮 みゆき 群馬県
柏原 亜裕美 東京都
渡部 竜二 静岡県
荒木 英明 新潟県
宇野 直樹 大阪府

ときメモポスター
中村 高広 長野県
西村 文昭 愛知県
三岩 将男 東京都
春日 直樹 東京都
太田 和也 愛知県
他15名

Vセイヴァーカレンダー
橋本 貴久 東京都
豊島 邦夫 東京都
山本 英二 千葉県
富山 学 神奈川県
佐藤 美保子 秋田県

虹色町の奇跡カレンダー
桜井 毅 埼玉県
田川 洋一 福岡県
清水 亮 鹿児島県
西田 孝幸 東京都
佐々木 祐司 千葉県

さくらがんばるカレンダー
川本 賢治 茨城県
小杉 雄一郎 山梨県
荒川 陽子 静岡県
松井 豊 東京都
鈴木 憶康 広島県

NOTICE

©(株)ナムコ

NEXT GAMEST/January 30・February 15

ついに今年最後のゲーメスト合併号だ！みなさんお待ちかねのゲーメスト大賞の発表だ！現時点での集計では…ふにゃふにゃふにゃ。ここでバラしてもしょうがないので、次号をお楽しみに！

年末では恒例となった、特別付録「1998カレンダー」今回も各社様にご協力いただいて、すばらしいイラストを使ったモノになります！こちらもお楽しみにね！

マーブルスーパーヒーローズvs.カプコンヒーローズ(カプコン)
私立ジャスティス学園(カプコン) **サイキックフォース2012**(タイトー)
幕末浪漫 月華の剣士(SNK)
電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム(セガ) **エアガイツ**(ナムコ/スクウェア) **バトライダー**(エイティング/ライジング)
ストライカーズ1945Ⅱ(彩京) **侍魂**(SNK) **ストリートファイターⅢ 2nd IMPACT**(カプコン)

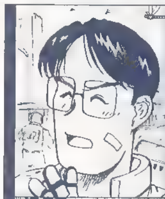
新・武器格闘(仮)(ナムコ)



ゲーメスト次号（No.212）は予価560円で

12月26日(金)発売！

※この告知内容は変更する場合があります。ご了承ください。



●ゲームとは何の関係もない話ですが。例えば、物事に全力を注ぐ人から何かを頼まれたとき、やはり自分としてもベストの力で報いようとするのは当然だと思う。しかし、その人自身が40%の力しか使わない人だったらどうか。それでも自分は120%で応えるという人や、自分も40%まで下げるなど色々な答えがあるだろう。でも人に完璧を求めるときは、言い訳はせずにまず自らが完璧を期すのが『人として』最低限の礼儀でしょう。　(N.O)



●最近、ぴぐ的にはペンギンが大流行。以前から好きだったけど、サスカッチのDFのぺんぎん隊をきっかけに、一気に爆発した感じ。月に1度本屋に行って、ペンギンの写真集を1冊買ってくるのが最近のささやかな楽しみです。来年はペンギンゲー希望。
これから年末にかけて家庭用で期待できそうなソフトが多いので、年末年始は退屈せずに済みそう。でも一人でウチにこもってるってのもなあ…。（ペンギン&インコと暮らすのが夢　ぴぐ）



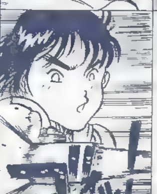
●ようやく時間的余裕ができた今日この頃、何をしているかっつーと、寝ても覚めてもギャザ1色って感じ。ヒマさえあれば、カードを買いにいってるかデッキをいじっているかしている。もっと実戦経験つまなきゃね。そろそろトーナメントでも出てみますか…でも、ほとんどファン（テーマ）デッキなんだよなぁ。
P．S．いやホントにこちらこそありがとうございました。フレームに入れて毎日眺めています。シアワセ…。　（ギイ）



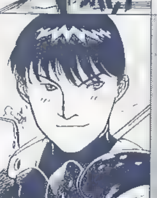
●たった今、素晴らしことを思いついちまったよ。映画俳優の「ショー・コスギ」を「超コキすぎ」にスーパーチェンジ。ちなみに、これを思いついたのは1年ぐらい前。フィギュアを造って、「レオナルド5インチ」なんてのはどうかな?ダメ?このうちの1つは、ボキャ天に送った。レモンティーを飲みながらこれ書いてるんだけど、これってやっぱり甘すぎない?（すまんですショー・コスギ様。1インチってどれくらい?のワイルダーKEI）



●必要に迫られる前に自分が何をするべきかがわかっており、そのために必要な努力も気づかずに目的に向かっていく人間というものは、秀才ではなく天才だと自分的には考えている。また、自分がやりたいことのためには、目の前にある障害がどんなに険しくともそれを乗り越えられる精神をもっている人間が秀才だと思っている。そして、自分がこの手の人間でないことを頭に納得させているので、結果的に楽をしたがる自分がいるのです。（借金）



●あ、どもキャサ夫っす。冬が到来し、今年もあとわずか。みなさんいかがお過ごしですか?オレは日本の裏までいけたけど、今年の目標となる中免取得、HP開設はどうやらできなそう。この目標は来年に持ち越しか…。最近のマイブームはネット麻雀“東風荘”。本物の麻雀がしたいけどネットなりの楽しさがあります。
今年の年末はスキーとサッカー、麻雀で決まり!?そして来年は念願の車購入!走り屋になるかアウトドア派になるかはまだナゾ。



●「ムーミン」は実は核戦争後の世界を描いた物語で、ムーミンその他は放射能の影響で知性を持ったカバの変異体で、スナフキンは元軍人。昔のアニメの最終回で、雪が降ってきて、みんなが「おやすみ～」とか言って冬眠するのも、実は核の冬がきて、死の灰が降り世界が破滅しているのである…。以上のようなことを昔、知人から聞かされてず～っと信じていたのだが、最近この話を人にしたら大笑いされたぞ?誰か真実を教えて!　（RED）



●ここ数年来見かけなかった、みず谷なおき氏の新刊が出た。画風が多少変わっていても、雰囲気（フンイキ）は変わってなくて面白かった。そういや読んでる漫画に雑食っぷりがとみに出てきて、今のオキニがるろ剣、PaPa told me、守護月天という三段オチな感じ。けれどそれぞれ雰囲気（フンイキ）がよくてツボにはまる²。これはゲームにも言えることで、ショックトルーパーズはまさにそんな感じ。皆、三度はやっとけって!いや、マジで。　（人類イヌ科な㊤）



●エアマックスSCのイエローが手に入らなくて悲しいです。ラバコレはなんとかゲットしたが。最近、スニーカーやGーショックなどプレミアがかかって高額になることがしばしばですが、これはいったいなぜなんだろうか?メーカーは、消費者が適正価格（定価）で買えないことをどう考えているのだろう?メーカー側が品薄感をあおって人気を持続させたいのか、人気に乗じた小売店の買いだめ（出し渋り）なのか?かなり疑問。　（ノリック）

OPINION 論
ゲームを作って感じたこと（自画自賛は今回限り）

石井ぜんじ

今回、私は「速効生徒会」という家庭用の対戦格闘ゲームを作っている。アーケードになってもおかしくないようなシステムを採用して、いろいろな細かい部分にすべて関わって作ったつもりだ。そのせいで、今の2D格闘はどのような作り方をしているのか、作り手の立場からいろいろ知ることができ、非常に参考になった。

その結果、キャラクターグラフィックに不満は残るものの、ゲーム的には自分で面白く遊べるものにはなった。まさに、プログラマーその他、関わっていただいたスタッフの有能さに感謝したい（これはマジで）。

そんな中で、ゲーム作りに大事と感じたのは、やはり最初の目指す方向である。誰に向けて、誰を満足させるゲームを作るのかをはっきりさせておくことが必要と思った。

その次に、そのゲームの面白さを成り立たせるゲームシステムである。速攻の場合は、チェーンコンボっぽくつながるソニックコンボ、移動起きなどの他に、ガード中に移動できるソニックシフトと、空中コンボを可能にするシステムなどが基本になった。このシステムがなぜ採用されたか、理由がしっかりしていることが重要なのだろう。

それ以外に、新たに感じさせられたのは柔軟性である。大枠は固くしっかりしていなければいけないが、作っている間にいろいろなアイデアや、発想からして違うものがいくつも出てくる。自分の頭に描いていたものと違うアイデアは全部却下したいぐらいだが、それをやってしまうと、下手をすると当たり前のものにしかならない。

基本のシステムがしっかりしていると、不思議にバランスがとれ、遊べるものになっていく。もちろん、優秀な現場の人が考えつつやってくれるのだが、知らず知らずのうちに、寄せ集めてみるとバランスがとれるのは妙な感じである。

最後に、やっぱりゲームは刺激的でなければいけないと感じさせられたことを強調したい。ライターでキャラを持ってアイデアを出し合い、こんな技が入ったらウッシッシという感じで作っていったのが正解だったと思う。

つまり大事なのは、刺激的で、技が決まった決まらないで一喜一憂することである。バランスは、本来そのインパクトを損なわないためにあるもの。気持ち良さと、求めてやりたい技を持っている楽しさが、対戦に対する遊び方の熱さの度合に関わってくるのではないだろうか?面白さを肌で感じられるセンスを持ってから頭で考えるものだと、改めて感じさせられた。

表紙の裏をとれ

ゲーメスト読者の皆様はじめまして。SNKのトン子です。この号が発売される頃には「月華の剣士」も発売されていることと思います。ぜひ、プレイしてみてください（私は李烈火が気に入ってます）。

また、色々お世話いただきました新声社の皆様、ありがとうございました。

（SNK　トン子）

■待って～もうひとこと

先日のゲーメスト大賞'97授賞式にご来場いただいた、読者およびメーカー関係者の皆さん、本当にありがとうございました。この場を借りて、厚く御礼申し上げます。

今年は、例年になく激戦のランキングとなり、大いに盛り上がりました。結果については、12/26(金)発売の次号にて、授賞式の模様については、次々号にて掲載予定です。お楽しみに!

GAMEST 1月15日号

■平成10年1月15日発行　第13巻1号通巻210号
■発行人　加藤　博
■編集人　髙橋己代子
■発行元　株式会社新声社
〒101　東京都千代田区神田神保町1-26
電　話　03(3293)9321
編集部　03(3293)9324
営業部　03(3293)9326
■印　刷　凸版印刷

◆編集
石井ぜんじ　APAPA　ずるずる　FRS-N,O　C・LAN　KAL　MOMO　いなりん　ぴぐ　田渕健康　アディオスToshi　がっちん　ギィ　ACE　K-TAN　珈琲ふりーく　GED　DAN　ハマー　キャサ夫　GYU　MVP　SHO　伊勢猫　しじみ　借金　KMT　CHU　P・鈴木　河本きらり屋　RED　京城　フニャ夫　スー　ちゃっきー　善之字元帥　DS-I　MIO　福田欄太郎　猿渡雅史　霜田和人　鈴木規康　辻本圭介　山下浩志　北嶌裕章　小山内俊明　青木珠美　二田祐樹　竹森眞由美　松田史征　花沢貴宏　嶋田雄吾　松原法史　加賀栄臣　我妻禎文
◆協力スタッフ
斎藤和義デザイン室　西村光賢　ローリングストーン　エジマ企画　斉藤若子


It's Marvelous! What's Sound? The Music's SEGA!
MMV
全世界のゲームミュージックファンへ SEGA SOUNDを体感セヨ…!
AZEL
-Panzer Dragoon RPG-
定価¥2,625(税抜価格¥2,500)
MJCA-00009
初回完全限定
「パンツァードラグーン」シリーズ最新作がRPGとなって98年1月29日に登場!(セガサターン)
ゲームの発売より先にリリースされるこのCDは、
なんとオリジナルサウンドトラックCD+セガサターン体験CD-ROMの2枚組で登場!
初回プレス限定生産なので、いますぐレコード店で予約しよう。
いざ!大空を飛翔する壮大なAZELワールドへ!!
※1998年2月4日にはサウンド、SE&VOICEなど
「AZEL」のすべてを堪能できる、サウンドトラックCD2枚組完全収録盤
「AZEL-Panzer Dragoon RPG-コンプリートアルバム」も発売!
CD 2タイトル 12・17 ON SALE
Yu-Suzuki
AFTER BURNER II
定価¥2,310(税抜価格¥2,200)
MJCAX-00007
鈴木 裕 プロデュース「セガ 体感ゲーム」CDシリーズ第3弾!
1987年ゲームセンターに登場、
アーケードゲームの歴史を変えたといわれるほどの斬新さと、
すぐれたサウンドを持ち合わせた伝説の大ヒットシューティングゲーム。
オリジナルバージョン全曲、SE&VOICEコレクション、
アレンジバージョン収録。
映像特典:ハイブリッド版CD-EXTRAで
セガサターン映像&当時のオフィシャル攻略マニュアル収録。
the sound of
I guess …
Good Groove &
Vibrations to the WORLD!!
CD NOW ON SALE
鈴木 裕プロデュース
ハングオン/スペースハリアー
¥2,200(税抜)MJCAX-00001
セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ
¥2,500(税抜)MJCA-10002
CLUB SEGA
¥2,800(税抜)MJCA-00003
鈴木 裕プロデュース
アウトラン
¥2,200(税抜)MJCAX-00004
LE MANS 24
¥2,200(税抜)MJCA-00005
VIRTUA STRIKER&
VIRTUA STRIKER2
¥2,200(税抜)MJCAX-00006
http://www.mmv.co.jp/
発売元:
株式会社 マーベラスエンターテイメント
販売元:
株式会社 ポニーキャニオン
© SEGA

今一番熱いゲーム！
ゲットバス開発者インタビュー



ゲームの世界でリアルかつおもしろいというのは難しい。でもこのゲームはそんな理想を現実のものにしたのかもしれない

GetBass™
SEGA BASS FISHING.



鈴木　まあ、プライベートショーでプレイさせていただいたんですけども、どう、感想は？

SHO　非常に面白いですねえ、月並みなんですけど、大型筐体のゲームって前にスポーツフィッシングってありましたよね、実写取り込みで。それより本当に釣りをやっている感っていうのがすごい強くて、すごく面白かったです。

山中　いままではホントに釣らされているっていう感じで…。

SHO　そうですね、どっちかっていうと運っていうか、そんな感じしてましたよね。今回は自分でアクションしないと魚もよってこないとか、そのへんがより本物ぽくって、それがすごく好感がもてました。

郷司　開発者冥利につきます（笑）。じつはフィッシングシリーズは私がずっと担当していたんですけど、今回やっとインタラクテイブに、やりたいこともできたって感じです。

C・LAN　筐体とかって結構作るのが大変だったのではないですか？

郷司　そうですね、メカ的にもかなりチャレンジした部分が大きかったです。あとはセンシングですね、ロッドの上下左右全部センシングするっていう、いろんな方法をトライして今の形にしました。

SHO　ルアーがたくさんありますよね。それでまだ全部はわからないんですけど、ある条件でスペシャルルアーとか出てきたり、ゲーム的面白さもすごくあって、ホントにただのシミュレーターじゃない、ちゃんとゲーム的面白さも盛り込まれているのが、すごい好感が持てましたね。

C・LAN　ルアーもランクがありますよね、難しいやつだと普通にひいてても全然魚が食いつかなくて、クイックイッっていうロッドアクションがないと…。そんなところが「ん〜ん本物」って感じでした。

郷司　気付かれましたか（笑）。

鈴木　やっぱりイージーだと小さいのしか釣れない場合が多かったり、ハードになると大物が釣れる確率が高くなったりするんですか？

郷司　そうですね、確率ですね、すべて。まあ、小さいのしか釣れないとか、大きいのしか釣れないっていうのはないんですよ、あくまで確率ですね。

C・LAN　スペシャルルアーの条件なんてどんな感じなんですかね？

郷司　簡単なんですけど、バス4匹釣ることですね（笑）。小さいのでも釣ってがっかりじゃなくて、小さいのを4匹でも釣れれば、スペシャルルアーをもらえる。それでスペシャルルアーをゲットすれば、でっかいバスも狙いやすくなるっていう形ですね。

リアルでいて、おもしろい

鈴木　やっぱりロケテストやテストプレイは実際バス釣りをやっている人にプレイしてもらったりしたんですか？

郷司　プロジェクトチームの半分以上がバス釣りにハマってる人間で（笑）、実際プロの方にもちょっとやっていただいたりして、感触等を色々いってほしかったんですけど、面白い面白いって（笑）なんかハマってずっとやってて、あんまり参考にならなかったっていう（笑）、単純に遊んで楽しん



郷司　和宏
第四AM研究開発部
プランニングセクション

でもらったっていう感じです。

鈴木　本物をやっている人にとってはこのゲームってリアルなのか、それともゲームなのかっていうのは、どちらの方向性なんですか。

郷司　そうですね、リアルなんですよ、基本的に目指してるのは。実際に今、日本の湖で釣ろうと思ったら、あそこまで無邪気に食いついてくるっていうか、ああいう状態のバスっていうのはなかなかいないんですけど、そういう意味では古き良き時代っていうか、バスがすれてないときの状態で釣りができるっていうような、そういった意味ではリアルじゃないかなっていう気がします。

鈴木　感覚とか、そういった部分のシミュレートされた部分のリアルさっていうのは結構高いと。

郷司　ええ高くしてるつもりです。やったことがない方にとってはこういうものなのかっていう判断しかできないと思いますけど、



釣ったときの手応えのブルブル感っていうのは、実際よりもすこしオーバースペックにして生き物っぽさを出しています。

狙うはアメリカ!?

鈴木　実際あんなに大きいやつ（8kgオーバー）っているんですかね。

郷司　実はいるんですよ（笑）。日本国内ではまだあそこまでは釣れていませんが、海外（アメリカ）では実際釣れていて、世界記録は22ポンド4オンス、約10kgのバスが釣れています。

鈴木　結構海外市場も狙っているんですか。

郷司　あっ、狙ってますね。アメリカは本場なので、やっぱり本場のほうで「な～んだ」と思われるのが一番くやしいですからね。かなり意識しました。アジア方面でも最近バス釣りの人気っていうのが上がってきてるようなので、あとヨーロッパのほうでもはやってるらしいんで、そのへんも念頭に置いて…。

リアルさが生まれた理由

スー　湖面に映っている水の反射とかスゴイきれいじゃないですか、あとルアーが泳いでるところの波紋とか、バスにしたって、このバスモーションキャプチャーしたのかなあ？（笑）っていう、どうやってるんだろうとかってずっと思ってたんですけど？

SHO　水槽の中でバスをっていう話をAMショーのときに聞いて、そのときに取材にはいきたかったんですけど、もっと大々的にとりあげたかったなあっていう…。

山中　ありがとうございます。水槽は深さが2メートルで長さが10メートルくらいです。

鈴木　そこに50匹。

SHO　もういないんですか？

郷司　今はもういないです。とってきたところにもどしました（笑）。2カ月半くらいでしたかね？実際にルアーを投げたりして、水中にカメラを沈めて撮ったりもして、そのへんの作業が結構生かされたと思います。

C・LAN　湖にいろんな生き物っていますよね？あれって基本的にバスしか釣れないんですよね？あたりまえですけど。

郷司　最初は色々冗談でバケツが釣れたり（笑）、うなぎがつれたりさせようかと思ったんですけど、やっぱりバス釣りにこだわりたかったんでバスだけに…。

C・LAN　ショーのときよりもすごくにぎやかになっていて、湖のなかにザリガニとかカエルとか、小魚とかカメもいて、全然変わっているなっていうのを感じましたね。

C・LAN　一番でかいのでどのくらいになるんですかね？

郷司　そうですね、今はまだはっきり言えないんですが、9000グラムくらいなんですよ。

C・LAN　そういうのって別格のぬしみたいなのがいるのかなっていう…。

鈴木　…いそうですねえ（笑）。まあそのへんはこれからゲーメストのほうでじっくり攻略させてもらいます。では本日はありがとうございました。



去る12月2日にセガ本社にて、プライベートショーが行われた。出展作品の中に今回のお目当てであるゲットバスがあり、AMショー以来、初のお目見えとなった。AMショーでは開発途中だったが、今回は発売バージョンの発表ということで期待していたが、プレイしてみると、格段にパワーアップし、見事なまでにゲットバスを仕上げ期待以上の完成度を誇っていた。

プライベートショーということで、オペレーターの人がほとんど。当然年配の人が多いのでゲームを見にくる人はいても、プレイする人は少ないというのが普通なのだが、ゲットバスに関しては話が別で、釣りの好きな年配の人たちがこぞってプレイしているという状況が見られた。

また、後ろに並んでいる我がライター陣を押しのけてプレイするといった熱狂ぶり！　小学生から年配のサラリーマンまで捕らえているゲームであるというのが印象的だ。



さて、実際のゲームに関してだが、AMショーでは2つのステージを選んで、時間内にどれだけ釣り上げるかというショーバージョンだったのにたいして、今回は3つのステージから1つを選び、ステージごとに設定されたバスの重量を超えることによって、次のステージへと進めるようになっていて、スペシャルステージをあわせた全4ステージが用意されている。

ルアーも初めから用意されているルアーとは別にスペシャルルアーがあり、ある一定の条件を満たすことによってスペシャルルアーがもらえるといったゲーム的要素も多く組み込まれている。

他にも各ステージの背景や水中でのアングルは必見で、ポリゴンとは思えないほどのクオリティだ。

発売は12月初旬なので、このリポートを見ている読者の中には、もうプレイした人もいると思うが、まだプレイしていない人は、ぜひともプレイして楽しんでみてほしい。



操作を覚えよう！

全日本プロレス FEATURING VIRTUA

まずは基礎知識を覚えるところから始めよう。

担当：SHD

基本操作

基本的な操作系は、8方向レバーとボタンが3つというオーソドックスなもの。
3つのボタンはそれぞれ、打撃技（Aボタン）、掴み（Hボタン）、投げ技（Tボタン）という操作に対応している。
打撃技はエルボーやチョップ、キックといった直接の攻撃で、威力はないのだが、相手をダウンさせたりよろめかしたりできるのが特徴。
掴みは、相手と組み合う動作のことで、ここからコマンド入力することによって、技を出したり、バックを取ったり、ロープに振ったり攻撃の起点となる予備動作だ。



エルボーなどの打撃技。



掴みからは、いろんな技に派生する。

投げ技は直接相手を投げるというものなのだが、相手とほぼ密着状態でしか決めることはできないようになっているので使い方が難しい。



密着状態でないと決まらない投げ技。

他にもAボタンとTボタンを同時に押すことによって、アピールとなり、TボタンとHボタンを同時押しすると、技を耐える（STAND）という操作もある。
アピールは一種の挑発のようなものなのだが、耐えるは非常に重要な役割をはたす。これは、相手の技をくらうときに使用するボタンで、その名のとおり技を耐えるのだ。打撃技を耐えるとダメージは少なくてすむし、投げ技をくらいそうなときには、投げられないように耐えることができる。
しかも、耐えることによって、自分の闘気ゲージを早く上げることができるので、うまく使って、早く大技を出せるようにすることもできるので必ず覚えておいてほしい。
以上のボタン操作を組み合わせることによってさまざまな技を出していくことになる。



アピールは趣味だ。



相手の攻撃をわざとくらい、



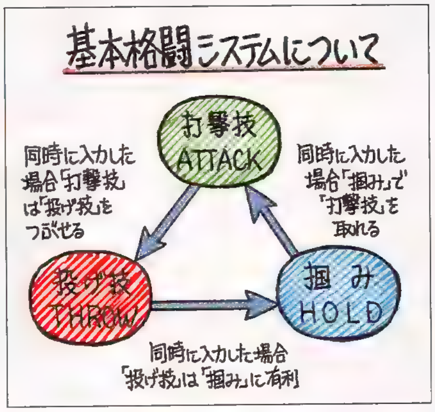
耐えるのだ！

基本格闘システム

先程も説明したように、打撃、掴み、投げの3つの攻撃要素があるのだが、個々の技には、それぞれ長所と短所がある。



図を見てもらうと分かりやすいのだが、それぞれの技が同時に入力された場合には、打撃技は投げ技に強く、掴みに弱い。掴みは打撃には強いが投げには弱い。投げ技は掴みには強いが打撃には弱い。



というように、それぞれが3すくみの状態になっているのがわかるはずだ。
これをしっかり覚えておけば、どんなときにでもすぐに対応できるはずだ。

闘気ゲージ

相手の技をくらっていくことによって、闘気ゲージというものが上昇していくことになる。

闘気ゲージが溜まると、各選手がもっている大技を使うことができるのだ。

画面上では、50、80、100という数値にわかれていて、各技に設定された数値以上でないと大技を出すことはできないのだ。

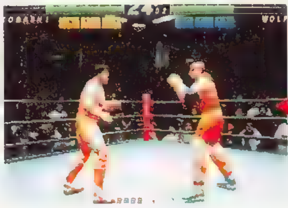
自分の体力を減らさずに闘気ゲージを溜めていくのが理想なのだが、相手の技をくらわないと闘気ゲージは溜まっていかないのでかなりキビシイ。

そこで重要になってくるのが耐える（STAND）だ。

先程も説明したが、相手の技を耐えることによって通常よりも早く闘気ゲージを上げることができる。

しかも技を耐えたら、ダメージは少なくすむので非常に効果的なのだ。


闘気ゲージが50のとき。


闘気ゲージが100のときは大技のチャンスだ。

闘気ゲージを早く溜めて、大技をいつでも出せるように心掛けよう。

怪我／DANGER

相手の技をくらっていくと、身体の部位（頭／右ヒジ／左ヒジ／腰／右ヒザ／左ヒザ）にダメージが残る。

この部分に強力なダメージを受けると時々「デンジャーマーク」が表示されるのだ。デンジャーマークが発生した個所のダメージが100%になると、怪我をしたことになる。

関節技をくらったときに、その関節技が、怪我をした個所に、ダメージを与える技であると、ギブアップとなってしまうのだ。

また、怪我が2カ所発生してしまうとレフェリーストップとなって、その場で試合の負けが確定してしまう。


頭にデンジャーマーク発生。


関節技で腰にダメージが！


膝にもダメージは溜まるぞ。

ダメージの蓄積する技は各技によって決まっているので、ダメージの大きい技は、なるべく返していくようにしたい。

リバーサル／返し

さまざまな技をかけられてしまうが、そのほとんどの技に「返せる」場所が存在する。相手に背後を取られても取り返したり、ロープに振られそうなところを振りほどいたり、返せるところは無数に存在するのだ。

相手の技を返すものは、2種類のものがある。

一つが個々の投げ技などにたいして、返したり振りほどいたりするもの。

もう一つが、関節技などをはずすものだ。

通常の返しは、返せる技の途中で、画面上に「REVERSAL」の文字が一瞬だけ浮かび上がり、このときにHボタンを押すことによって返すことができる。

関節技などを外す場合は、「REVERSAL」の文字が点滅するのですべてのボタンを連打すればいい。

技の返し所を覚えれば、相手の技をくらわずにすむので、しっかり返しのポイントを覚えてほしい。

あと、リバーサルで重要なのが、フォールされたときの対処だ。

相手にフォールされてしまったら、すべてのボタンを連打して振りほどきにかかる。

フォールされると、カウントが始まり、画面上に表示される。この画面表示の下に、赤いゲージが存在し、このゲージを3カウントまでの間に満タンにすれば、フォールを振りほどくことができるというわけだ。

これは、体力ゲージに大きく関係し、体力ゲージに余裕があるときはすぐに返すことができるのだが、体力ゲージがなくなってしまうと、ほとんどフォールを返すことができないので注意したい。



バックを取られたときのリバーサル。



関節技を決められたときにはボタン連打のリバーサル。


フォールされたときには連打で跳ね返せ

また、闘気ゲージが100%のときには、体力ゲージがなくても、3つのボタンを同時押しすることによって、1回は必ず返すことができるので覚えておくといいだろう。

以上、全体のシステムについて紹介したが、実際にプレイしてみないとわからない点も多いので、ぜひともプレイしてみてほしい。

次回は各キャラの技を紹介していく予定なのでお楽しみに！

暖冬なんてへっちゃらさ!

SKI CHAMP.

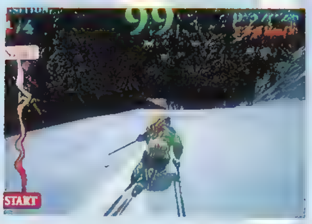
エクストリームなスキーを体験するなら これが一番!

担当:今年の目標はクラウン・プライズ合格! ずるずる

今年はエクストリーム

昨年はテクニックとスピードでスキーのタイムを競う「スーパーG」を題材にしたゲームを登場させたが、今年は、そんな緊張感バリバリの競技から離れて、スキーの本来の面白さ、「滑落する!」を思う存分楽しめるゲーム「スキーチャンプ」を登場させた。

今度はエクストリームだ!


森林を滑走!列車とバトル?も可能!

高いところから低いところへ滑り降りる、重力とお友達となるスポーツがスキー、そんな雰囲気をたっぷり今回は味わうことができる点がウリ。


山頂付近を滑走!雪崩が体験できる!?

そんなシチュエーションを演出すべく、その風景は大自然の中をダイナミックに突っ走るというものだ!

でもただ下へ滑走するだけでは面白くない!そこで用意されたのが「レース」というシステム。誰が一番に下まで降りるか!


滝と氷柱をスリ抜けるステージ!

そんなシーンを熱くするべく、今回も通信対戦が可能になっている。最大で4人までできるので、仲間同士で盛り上がれること間違いなしだ!







でもただ先に落ちていけばいいだけでもつまらない、というわけで、その落ちていく過程にいくつかイベントが用意されているのがこのゲームの大きなポイントになる。それは、「ハプニング」だ!


火事の森を滑走!鹿の大群が!!

さらに今回はプレイヤーが選べるキャラクターに特性を持たせており、滑り方の変化も楽しめるようになった。好みの滑りができるわけだね!


樹氷の中を滑走!サーチライトが頼り。

さらになんとストックを突くという動作もできるようになりよりスキーの動きが実感できるようになった(このシステムの応用で漕ぐのも可能)。これは本物を超えたか?


峡谷を滑走!最短ルートを探すぞ!



あこがれのバイク「ハーレー」に乗ろう!!

HARLEY-DAVIDSON MOTOR CYCLES ™

本物に限りなく近づけたこのゲーム！「モデル3」のパワーを存分に使い、気分は「ハーレー」のオーナー！

担当：するする

「モデル3」で超リアル!!

今度セガから出るバイクゲームは、な、なんとあの有名な「ハーレーダッビッドソン」のバイクに乗れるというもの。

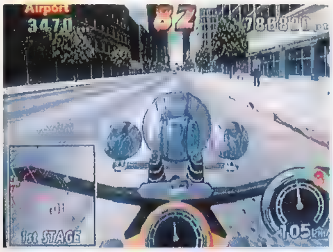
実存するモノを使うとなると、気になるのがリアルさ。

すでにセガからは、3DCGボード「モデル3」にて、超リアルなビジュアルが作られてきている。

当然ながらそのパワーを活用してこのゲームでも使われ、あの「ハーレー」がゲームの中に登場することとなった。

そのリアルさは、画面写真を見ればわかるだろう。

そのハードのパワーは、自らがコントロールする「ハーレー」だけでなく、その「ハーレー」が走りまわる「アメリカ」もバッチリ再現されているのだ！



これは「ハーレー」のライディング状態のライダー視点だ。

まさに本物!!



見よ！この筐体！見るからに「ハーレー」!!

過去に発売されたバイクものは、ほとんどが「レーサー」タイプをモデルにしていたが、今回のこのゲームでは、アメリカンのイメージを表現するため、筐体、ライディング部分に力が入れられている！



これは自分のバイクが前方へ出て周りが確認できる後方視点。



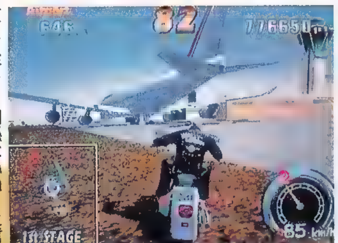
ここはアメリカ。ということは、そう、右側通行ですよ！

左にある筐体写真を見てもらうとその力の入れ具合がよ〜くわかると思う。

アメリカンの特徴といえばやはりそのスタイル。ハンドルの曲がり具合であるとか、タンクの形、そして低いシート、ドでかいステップ…と見るからに「ハーレー」しているのだ！どう？絵だけじゃないっスよ！

アメリカの街を爆走だあーっ!!

「ハーレー」で日本の田舎道を走るっていうのも悪くはないが、やはり一番似合うのはアメリカの街！その中で最も交通網の発達した大都市「ロサンジェルス」全域がこのゲームの舞台である。



どこへ行く？関係ないねーと言わんばかりに爆走!!



くわっこいいーこれですやっぱりーウエストの細さがグーー

日本とは違い、狭さを感じない中で爆走できる点がこのゲームのポイントーでもその前に君がコントロールしきれるかがちょっと気になる？

電脳戦記黙示録(C.T.R.)とは…

一昨年冬から第一次作戦行動が開始された、コードネーム〝OPERATION MOON GATE〟は各エリアでかなりの激戦が展開され、今現在もなお交戦が継続中である。ここではきたるべき第二次作戦行動開始時刻に備え、従属パイロットの戦術レベルの向上と、新規パイロットの導入、また知識の拡大を意図するものである。

電脳戦記黙示録 VIRTUAL-ON

CYBER TROOPERS REVELATION

Written by SUW

ATTACK CANCELLATION

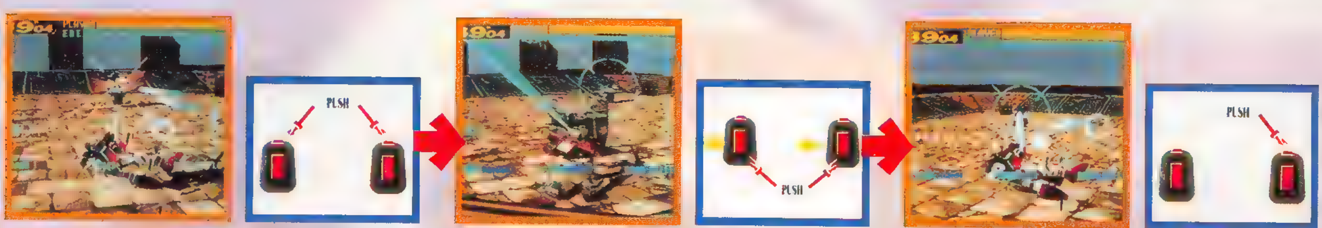
バーチャロイドを操縦するに当たっての重要事項「キャンセレーション」。これをマスターしているパイロットと、マスターしていないパイロットとの戦闘では、マスターしているパイロットが、行動限界時間の大部分のイニシアチブを取られてしまう。よって、マスターせずに熟練パイロットに挑んだ場合、例外を除いて、まず死を覚悟せねばならないだろう。それでは、もっともマスターしていただきたいキャンセルの講義を始めよう。

バーチャロイドの戦闘においてのキャンセレーションとは、「行動を起こした直後に発生する余韻を強制的に抑えることにより、通常の操作では行えない連続行動。敵弾、近接攻撃によるダメージを回避する」というものである。それでは解説していこう。

DASH ATTACK→DASH

前回ダッシュ攻撃後のキャンセル行動は不可能ということで講義を進めたが、実はLRトリガー同時押しでセンターウェポンでのみキャンセルが可能である。方法はダッシュ攻撃終了直前の一瞬にトリガーを同時に押す。通常ダッシュ攻撃が終了した直後は、反動によりまったく入力を受け付けない時間が存在する。同時押しが成功すれば、このモーションがなくなり、センターウェポンの発射態勢になる。このセンターウェポンの発射態勢もキャンセル可能なので、当然そこからダッシュも可能だ。センターウェポンをキャンセル可能なタイミングは2通りあり、一つはセンターウェポンの攻撃を発射するまで。もう一つは発射した直後で、敵機の行動状況に合わせて使い分けるようにしてほしい。

センターウェポンキャンセルは、ダッシュだけに限らず、ジャンプなども可能で、かなりの敵弾の被弾確率の低下に役立つので、この操縦テクニックは必須事項としてもらいたい。マスターにはそれなりの時間を要すると思うが、生き延びるためには必要なものと考えてほしい。なお、HBV-05ライデンのレーザーはキャンセルが不可能で、上記の行動は事実上不可能となる。



SAPPORO COFFEE JACK PRESENTS VIRTUAL ON FINAL MISSION

二年の歳月を経て、ついに決戦の時は来た。全国のバーチャロイドパイロット念願の全国大会開催が決定したのだ!! 今までの大会は関東圏だけのものであったので、どこに思わぬ伏兵が存在するかもわからない。またFINAL MISSIONと銘打っているだけあって、おそらく今作戦が「電脳戦記バーチャロン」での最後の全国大会だと思われる。よって、二年間実戦経験を積んできた歴戦の勇士も、このC.T.R.を読んでバーチャロンを始めた新兵の諸君もふるって大会に参加してほしい。我がC.T.R.でも大会の模様をリポートしていきたいので、作戦を存分に盛り上げてほしい。果たしてバーチャロン最強のパイロットは誰か!? それはTOKYO時間3／29に明らかになる。

VIRTUAL ON FINAL MISSION作戦内容概要

・店舗予選大会：12／20(土)～1／25(日)／全国のセガ・アミューズメント施設（全国のセガ・アミューズメント施設にて12月上旬より参加受付開始）

・エリア大会：2／15(日)、2／22(日)

・全国大会：3／29(日)恵比寿ガーデンホール

・全国大会出場枠：64名

お問い合わせ：バーチャロン全国大会事務局
TEL03-5737-7598
（平成9年11月25日～平成10年3月31日）



テクニックの有無で記録は伸びる！

Winter Heat
SEGA SPORTS

攻略に意味があるものとないものの差は激しい。が、意味のあるものは徹底的にやっていこう。

担当：キャサ夫

ほとんど競技チャレンジが1チャンスとなり、ちょっとした失敗でクリアできないものが多いウィンタービート。その8ある競技も、あらかじめ設定されている順番通りだと通過ラインの敷居が高く、後半の競技をクリアするのが非常に難しくなる。ということで、競技セレクトは重要だと前回で説明したはずだ。

ウィンターヒートの担当となった手前、あまり言いたくはないが、前作〝デカスリート〟と比べると、隠しコマンドもなく、実際に攻略が可能な競技というのが少ない。これはゲームを実際にプレイしてもらえば理解できるはずだ。

しかし、攻略可能な競技は少ないだけで、逆に攻略ができる部分というのは非常に内容が濃いものになるのは間違いない。てなことで、今回からある程度でも攻略ができる競技をゲームスタートから順番に説明していこう。

スピードスキー

これはさすがにクリアできるでしょ？ただボタンを連打するだけでいいのだから…。たまにキャラがゴロゴロと転んでしまうときがあるが、それは貴方の連打が遅すぎるんです。

スキージャンプ

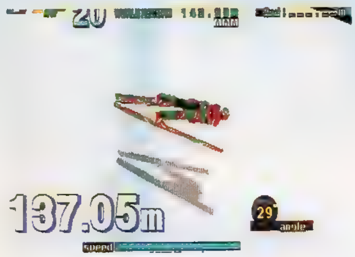
この競技はテクニックというよりも、タイミングがうまく取れる人が得意とする競技。ボタン連打もそれなりには必要だが、それよりも踏みきるタイミングが重要だ。



角度調整中でもキャラは移動するというのは忘れるなー

踏みきり後、跳ぶ角度を決定するのはお約束。しかし、決定後も「キャラは移動する」というのを忘れずに。つまり、角度決定の時間を逆算し（キャラが移動する時間）、踏みきりラインの手前からボタンを押すのだ。もちろん角度が決定して跳ぶ場所は踏みきりラインぎりぎりが理想的。そこがテクニックかな。ラインを越えてしまうと空中でバランスを崩し、飛距離が伸びなくなるが、どこまで攻めることができるかが、この競技の面白いところだ。

で、飛距離を伸ばすためのベスト角だが、30度が理想。さらに着地するとき角度を決定したボタンを押す。ここでキャラの影が極力雪面に近いときに押すのが距離を伸ばす秘訣だ。ちなみにすべてが理想通りに決まれば150メートルは簡単に越えるだろう。



着地は「影」をよ～く見て、タイミングよくボタンを押そう。

ダウンヒル

初めてプレイしたら絶対にクリアできない競技になるのがこれ。というのも、スポーツゲームというより、3Dのコースを左右に曲がって走っていくドライブゲームに似ているからだ。だから、コースを覚えないといけないし、そのコースをできるだけ速く滑るためのライン取りも考えなくてはいけない。

このライン取りもドライブゲーム同様で、カーブでは減速してしまう。だからできるだけ直線距離を考えるのだ。

まあ、ライン取りはコースマップのほうを見てもらえば一目瞭然だと思うが、そのほかのテクニックも一応説明しておこう。

競技が始まったらボタン連打でスピードゲージ30パーセントくらいまでスケーティングする。まあ、これは基本だね。

恐らくあまり知られていないのは、滑降中レバーを上に入力することだ。これによってキャラが直滑降になり、スピードが3割アップする。これは重要事項だぞー

最後はコースの途中に3カ所設置されているジャンプ。このジャンプの仕方でスピードが異なる。ジャンプのタイミングが早いとスピードダウン。遅いと失敗して大転倒。タイミングがあえばスピードを落とすことなく着地でき、そのまま滑降できるのだ。成功の意味を込めてか、ジャンプしたときキャラがアクションする場合もたまに…。

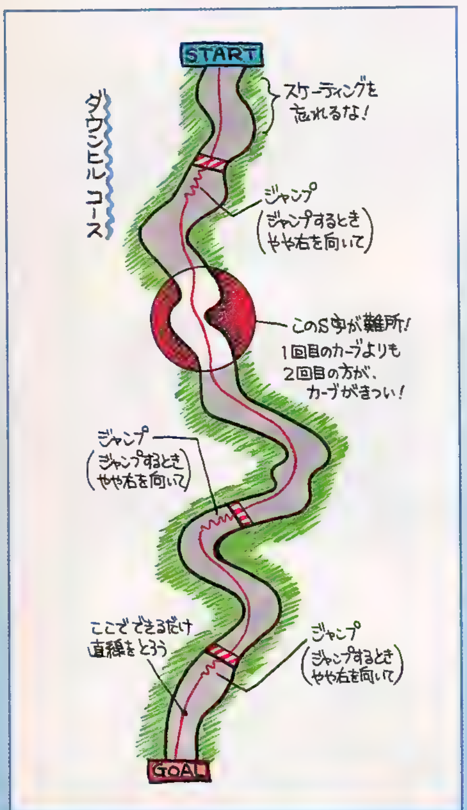
これらがテクニックになる。あとは直線になりやすいライン取りを考え、カーブではできるだけレバーを入力する回数を少なくする。これで30秒前半も夢じゃないー

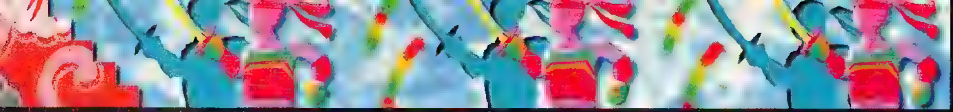


レバーを上へ入力すると直滑降に。スピード3割アップだー



ジャンプの成功アングルがこれ。スピードを維持できるぞー





遂に突入、決死の2周目！

STRIKERS 1945 II™

いよいよストライカーズも2周目に突入。ここが折り返し地点ではあるが、これからも1周目のフォロー記事は掲載していく予定なので、初心者の方も安心してほしい。さて今号は、クリア時のノーズアートについての情報からいってみよう。

担当：ストライカーズチーム

今号からストライカーズ攻略も、いよいよ2周目に突入する。読者の皆さんの中には、2周目のあまりの難しさに「もういいや」と思っている人もいるかと思う。

しかし、何も2周クリアを目指すばかりが、このゲームのすべてではない。せっかく1周クリアできるようになったのだから、ご褒美グラフィックを拝んでみよう！

ノーズアートって何？

唐突だが「ノーズアート」というものをご存じだろうか。戦闘機の模型を作ったことのある人なら知っていることと思うが、ノーズアートとは、戦闘機の機首部分に描かれた、所属部隊などのペインティングのこと。

このゲームでは、ゲームオーバー画面で出るストライカーズマークがそのノーズアート。1周クリアの後は、このマークが機体ごとオリジナルの絵柄に変わる。ゲームオーバーになっても、すぐ席を立たずに観察してみよう。



ゲームオーバー時に、こんな絵が出るよね。これがノーズアート。

さらに煮詰めていくと…

さらに、この話には続きがある。1周クリア後、特定の条件を満たすと、何とノーズアートがアメリカンな美女になるのだ！

その条件とは、1周クリアのエンディング時に表示される各面の戦績すべてに金勲章をつけるというもの。そしてその戦績は、

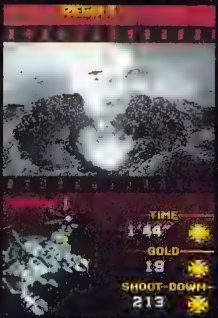
- ●各面のクリア時間
- ●各面の金塊回収個数
- ●各面の敵破壊率

の3点で評価される。敵破壊率はそれほど問題ないが、時間と金塊については、金勲章を獲得するのがやや難しい（別表参照）。

エンディング時の金勲章の条件

	クリア時間		金塊（個）		撃墜率（%）	
	金	銀	金	銀	金	銀
空ステージ	1'25	1'31	―	―	90	85
海ステージ	2'05	2'11	21	19	89	84
鉱山ステージ	1'40	1'46	26	24	90	85
街ステージ	2'05	2'11	19	17	88	83
砂漠ステージ	1'45	1'51	20	18	88	83
山ステージ	2'00	2'06	19	17	86	81
基地ステージ	2'15	2'21	32	30	90	85
最終ステージ	2'15	2'26	8	6	86	81

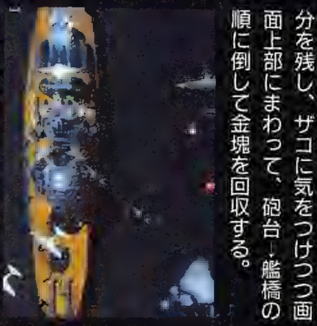
時間で難しいのは、6面と3面。6面については、スクロールが止まるダム上の移動砲台とボスを効率よく倒すことがコツ。8面については、大部分がボスとの戦闘になるため、パンケーキなどの非力な機体では、どんどんボムを使ってなるべく早くクリアしよう。



1周クリアのエンディング画面。戦績に勲章がついているのがわかるかな？

その半面、金塊は、各面すべての金塊を回収する必要があるので、回収困難な位置に金塊が出現する、ランダム面の海ステージと、7面が難しい。

まず、海ステージでは、面後半に出現する、戦艦「長門」の後部砲台を破壊するのが困難。艦橋部分を残し、ザコに気をつけつつ画面上部にまわって、砲台→艦橋の順に倒して金塊を回収する。



海ステージでは、戦艦長門の後部砲台2門を回り込んで倒すこと。

そして7面では、中ボスの前と、ステージ中盤の金塊ラッシュが厳しい。ここは、両方とも敵弾が厳しい地帯なので、ボムを使って回収したほうが安全だろう。



7面の金塊ラッシュは全回収が難しい。ボムを使おう。

こうして条件を満たしていけば、ノーズアート美女はもう目の前。2周クリア目指してやりこむのはつらいかもしれないけど、とりあえず美女を目指してプレイしていれば、そのうち実力はついてくるので、2周クリアを目指すのはそれからでも遅くはないぞ！

これが全機体のノーズアートだ！



フォッケウルフ



パンケーキ



ライトニング



モスキート



震電



疾風

魔界への道案内

2周目の心得

ちょっと2周目に興味はあるけど、あの難しさはねェ…とお考えのアナタ、とりあえずここを読んでみるというのはいかがかな？

担当：善之字元帥

何度か1周クリアしたことのある人ならご存じのことと思うが、このゲームの2周目の難度はハンパじゃない。腕に覚えのあるシューターでも、はじめのうちは、2-1や2-2であっさり終わってしまうことだろう。

ここでは、恐怖の2周目攻略の導入として、これから2周目に取り組もうという人たちに、2周目の心得をレクチャーしよう。

まずは準備から

最初にさんざん脅かしておいたように、確かに2周目の難度は高い。しかし、ある程度の準備ができていれば、圧倒的な難度もそこそこ楽しむことができる。

では、その「準備」について説明していこう。

●1周目最終面でランクを下げる

ランクというのは、ゲーム全体を支配する難易度のことで、このゲームでは、

①パワーアップする
②ミスせずに生き続ける
③ステージクリアする

以上3つの要素によってランクが上がっていく。このうち、②・③の要素については、プレイしているうちに自然上昇してしまうため、ランクを下げることは難しいが、①については、自機を敵本体に体当たりさせることによるパワーダウンが可能なので、ランクを落とすことができる。

2周目に突入するにあたって、敵に体当たりしてランクを落とせる絶好の場所は、1周目の最終面。中ボスを倒し終わった後のマウスUFOにぶつかり、2段階ほどパワーを落として2周目に突入すれば、少なくとも2-1の弾速は大幅に遅くなっているはずだ。



マウスUFOに体当たりしてパワーダウンし、2周目序盤のランクを下げる。

●ボくてザコを撃たない

2周目では、ほとんどの敵は撃ち返し弾（コラム参照）を撃ってくる。特に、小型ザコを画面下部で倒したときの撃ち返し弾は、自機を狙っておらず、たちが悪い。ザコの数が多いときには、ショットを撃たずにやり過ごすというのも重要だ。最悪、敵に体当たりしてしまっても構わないぞ。

●街ステージは難しい

2周目も、前半1～4面は順番がランダムで入れ替わるが、そのうち特に街ステージが難しい。たまたま運悪く2-1に登場してしまうこともあるだろうが、この面は難しくて当たり前。道中、ボスともに一筋縄では歯がたたない。

ここで終わってしまったからといって、自分に才能がないなんて思う必要はない。今のところは胸を借りるつもりで、所持ボムすべてを使い切っていこう！



街ステージの難度は別格。15門設置砲台の弾数を見よ！

ステップアップするために

はじめのうちは、「超難度に挑戦」といった感じで2周目に取り組んでいても、そのうちそれでは飽き足らなくなり、もっと先に進みたいと思うようになったら、君は魔界への扉を開いたことになる。

ここでは、めくるめく狂気の世界へ足を踏み入れんとする人へ、アドバイスをしておこう。

●ボム[illegible]の[illegible]

1周目では、基本的に「危ないところでボムを使う」というスタイルで攻略を考えていたが、2周目では逆に、「どこでボムを使わずに済むか」が重要になってくる。

とりあえず初めのうちは、後先考えずにボムを使いまくり、ボムの完全消費を目標にすること。ボム不足に悩まされる資格のある人は、あくまでボムを使いきってミスする人だけなのだ。

●2-5を目指す

2周目に入ると、最高到達面2-2と2-3ではさして違いがない。その理由は、街ステージのあまりの難しさによるものである。

そこで、街ステージが必ず絡み、ランダム面完全突破の条件を満たす2-5突入は、当面の最大課題といえる。この目標はそう簡単に突破できるものではないかもしれないが、逆に2-5にさえ突入してしまえば、後は順番の入れ替わらない面だけなので、必要なボム個数・残機数が割り出せるし、2周クリアも見えてくるぞ！

●ボム圧縮を考える

1周目と2周目の違い、それは難度だけでなく、残機とボムについても顕著にあらわれる。まず、どんな上級者でも「1周目では残機・ボムは増えていくが、2周目では減少していく」ということが言える。考え方を変えれば、1周目は資源を蓄積し、2周目は資源の枯渇とクリアの競争ともとれる。

そこで、2周目の各面のボム消費量を考えてみよう。2周目に持って行けるボムの上限15発（9発＋残機分6発）に、2周目の各面出現ボムを加えた分を、各面どれくらい消費するか計算するわけだ。

とにかく最初は2-5を目指すわけなので、ランダム面のボム消費量の合計が15発＋4発（2周目道中に出現）＝19発を上回らなければ、理論上は2-5に到達可能である。しかし、実際には街ステージの難度があまりにも突出しているため、全ボム数から空・海・鉱山ステージの使用数を引いた数字を、街ステージでのボム使用可能数と考えるのが妥当と思われる。

気楽に挑戦してみよう

理屈めいたことを長々と書いたので、初心者の方は敬遠してしまったかもしれないが、最初のうちは1周クリア後のボーナスステージとでも思って、難しさを味わうだけでも全く構わない。もしも、それで興味が出てきたのなら、少しずつ練習していけばいいだけのことなので、気楽に挑戦しよう。

1周目と2周目との違い

具体的な、1周目と2周目との違いは以下の通り。

①敵弾が速い！

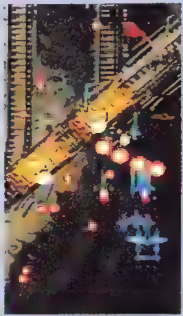
特に、白弾についていえることだが、1周目とは比べものにならない速度で襲ってくる。一瞬でも認知が遅れれば、即座に木っ端微塵にされてしまうぞ！

②弾道が違う！

ザコ敵が撃つ弾は1周目とさして違わないが、ボスは1周目と全く違った弾の撃ち方をしてくる。全体的には、WAY数の増えているものが多い。

③撃ち返し弾を撃ってくる！

2周目では、敵を破壊すると敵の残骸から弾が出現する。これを俗に「撃ち返し弾」と呼ぶが、厄介なのが小型ザコの撃ち返し。特に画面下部で倒した際の撃ち返し弾は自機を正確に狙っていないため、意外な位置に弾を置かれることになる（ちなみに画面上部で倒すと、自機を囲むように撃つ2WAYを撃ち返してくる）。



ほとんどの敵は、破壊時に撃ち返し弾を撃ってくる。接近戦注意！

2周目攻略

空ステージ



比較的楽な空ステージだが、ギガント、深山3機編隊はあなどれないぞ。ゲージ管理が重要だ。

担当：ストライカーズチーム
TEXT：RED

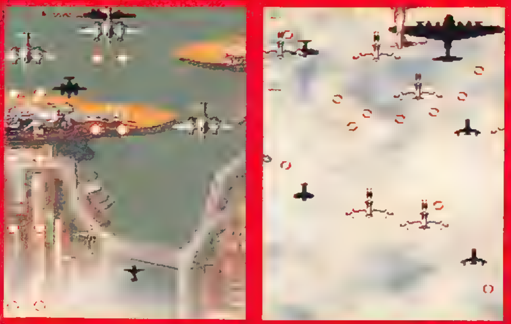
撃ち返し弾について

まずは、どの敵がどのように撃ち返し弾を撃ってくるのかを把握しておこう。

最も重要なのが、撃ち返し弾を撃ってこない敵機を覚えること。基本的にほとんどの敵機は撃ち返してくるが、例外的に絶対に撃ち返してこない敵もいる。

空面では写真の2種、震電もどきと小型機が撃ち返しを撃ってこない。

覚えておこう！撃ち返さない敵機



ポイント① スタート直後

では、ポイントとなる場所ごとに見ていこう。まずはスタート直後のB-29（白い爆撃機）の処理について。

破壊する順番は右→左の順。これは全機種共通だ。

フォッケウルフ、モスキートの場合は、面スタート直後の無敵時間を利用して右のB-29に一気に撃ち込んで破壊してしまおう。この2機種に関しては、ここで溜め撃ちを使う必要はないだろう。



フォッケウルフ、モスキートはショットパワーが強いので、溜め撃ちを使う必要はない。

フォッケウルフ、モスキート以外の機体は、溜め撃ちが使えるときは使っていったほうが良い。

震電は、無敵時間中にB-29に重なって溜め撃ちを使えば、レベル1でも確実に破壊できる。



震電は接近して溜め撃ちを使おう。

ライトニング、パンケーキ、疾風の3機種も、レベル1溜め撃ち＋無敵時間中の接近撃ち込みで問題ないだろう。

右のB-29を破壊したら、左のB-29を撃ちにいく。このとき、右のB-29の4WAY撃ち返し弾と、左のB-29からの速い白弾には十分注意しよう。

左のB-29についてはどの機体でも溜め撃ちを使う必要はない。ショットだけで破壊してしまおう。



左のB-29は白弾に注意しつつ、ショットを撃ち込んで破壊しよう。

ポイント② ギガント

冒頭で述べた通り、ギガント直前の震電モドキは撃ち返しを撃ってこないので、あまり気にしなくても大丈夫。

疾風の場合、この場面で画面右端に溜め撃ちを設置して、右側から出る震電モドキとザコ戦闘機の処理を任せると楽になるぞ。

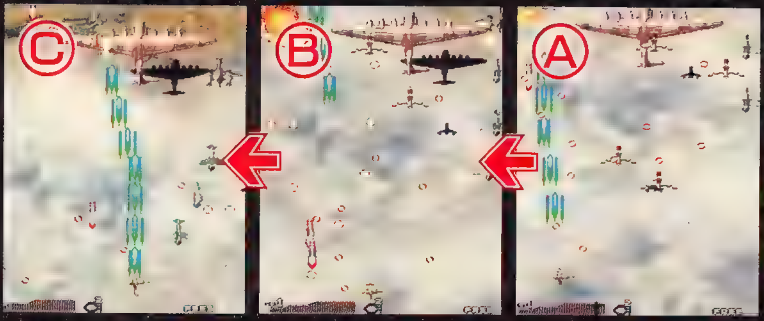


疾風の場合、右側からくる震電モドキを溜め撃ちに任せる。

ギガントが登場したら、震電モドキは無理に撃たなくてもよいから、ギガントからの赤弾6WAYに注意しつつ画面左下に行き、6連射白弾に備える（写真Ⓐ）。

1周目でもこの6連射白弾の誘導を意識するのは重要だが、2周目となるとなおさらだ。

ギガントが6連射白弾を撃ってきたら、少しずつ右へ動いて避ける(写真Ⓑ)。このとき、周囲の赤弾には十分注意しよう。



ライトニング、フォッケウルフ、震電、モスキートの場合、6連射白弾を避けきると、今度は写真Ⓒのように、右からのザコ戦闘機が自機のすぐそばまで接近している状況になる。このザコ戦闘機は当然撃ち返してくるので、無理に撃つと危険。一瞬ショットを撃つのをやめて、逃がしてしまおう。

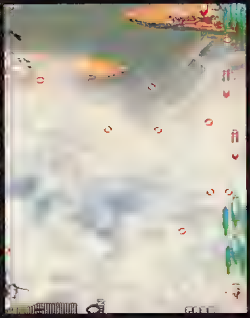
疾風なら、事前に設置しておいた溜め撃ちが、パンケーキならサブショットのサーチレーザーが、このザコ戦闘機を早めに処理してくれる。この2機種の場合は、ザコ戦闘機が残って下まできてしまうことはまずないだろう。

ザコ戦闘機をしのいだら、ギガントを破壊にかかるわけだが、ここでは溜め撃ちは使わずにショットだけで破壊してしまおう。このあとの深山3機エリアで溜め撃ちを使いたいからだ。ただし、ライトニングは少しやっかいで、この時点からゲージ量を計算して、深山3機のところで（レベル1でいいから）溜め撃ちを2連発できるように準備する必要がある。ギガントで溜め撃ちをわざと全部使ってしまい、このあとの小型機やザコ戦闘機等でゲージを溜めなおす（レベル1・2連発パターン）、もしくは、ギガントをショットのみで破壊して、さらにゲージを溜める（レベル2＋レベル1パターン）等のパターンが考えられる。

ポイント③ ギガント後～深山までの間

ギガントを破壊すると、小型機とザコ戦闘機が出現する。深山3機の直前のザコ戦闘機は、ある程

度撃ち返し弾の誘導を意識して撃つようにしたい。ここのザコ戦闘機の撃ち返しでもたつくと、深山3機に対する迎撃態勢が整えにくくなる。画面右下で待ちかまえて、撃ちながら左に避けていくのがオススメだ。小型機の4連射白弾には十分気をつけよう。


画面右下でザコ戦闘機を待ちかまえて…


小型機の4連射弾に注意しつつ、撃ち返し弾を左に避けていく。

ポイント④ 深山3機エリア

最後の深山3機は、機体によってだいぶやり方に違いが出るので、機体ごとに見ていこう。

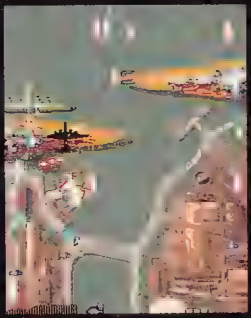
●疾風

ギガントを破壊したあと、ゲージがレベル2になる前に、レベル1の溜め撃ちを画面左端に設置（かなり早めに設置してOK）。

深山の前にもう1回レベル1が使えるなら、画面右端にも溜め撃ちを設置する（ゲージがない場合は1機目の深山を破壊後に設置）。

溜め撃ちをすでに設置した状態で深山を迎撃するのがポイントだ。

深山が出てきたら、溜め撃ちと一緒に撃ち込み、左→右の順番で破壊する。2機破壊してゲージが溜まったら、中央にも溜め撃ちを設置し、中央の深山を破壊しよう。


あらかじめ溜め撃ちを設置した状態で、深山を迎え撃つ。

●ライトニング

左→右の順に溜め撃ち＋ショットで深山を破壊していく。先ほども書いた通り、溜め撃ちをたて続けに2回使えるゲージ量でこの場面を迎えることが重要だ。2機目（右）の深山がスムーズに破壊できるかどうかが勝負となる。

左右の深山を破壊してゲージが溜まったら、中央の深山にも溜め撃ちを撃ち込んでしまおう。



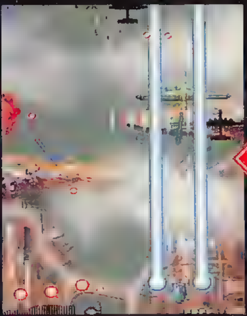


●フライングパンケーキ

左の深山が出現したら、溜め撃ちを使いつつ、なるべく接近して効率良くショットを撃ち込む。速い白弾を撃たれるころには破壊できるはずだ。そのまま右の深山も撃ちにいこう。

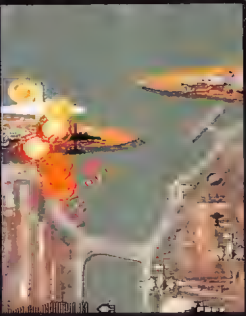
左右の深山を破壊して、残りが中央の深山だけになれば勝ったも同然。左右に大きく避けながらショットを撃ち込んで破壊する。サーチレーザーが、ザコを遠くで破壊してくれるのが大きい。

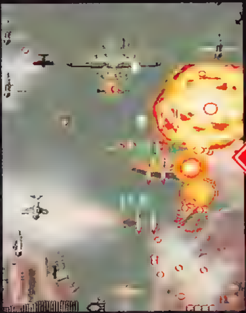

バスターレーザー併用で、接近して効率良く撃ち込む。


左の深山を破壊したら、すぐに右の深山に撃ち込みにいく。

●モスキート

左の深山に溜め撃ちを撃ったら、すぐに右に移動。1発目はレベル2で撃てるはずなので、左の深山はこれで破壊できる。そして右に移動したら、右の深山を溜め撃ち＋ショットで破壊しよう。ゲージが足りない場合は、右の深山に少し撃ち込んでゲージを溜めてから、溜め撃ちを使うといいだろう。


左の深山はレベル2の溜め撃ちに任せて、自機はさっさと右へ移動。

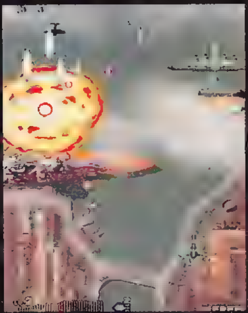

右の深山をレベル1溜め撃ち＋ショットで破壊。

●震電

左の深山に対してある程度撃ち込み、さらにサブウェポンのヒートミサイルをなるべく多く撃ち込んだ状態にしたら、溜め撃ちの準備をしつつ右へ移動する。

左の深山のトドメは、ヒートミサイルに任せる形にしよう。

右に移動したら、右の深山と中央の深山の間に溜め撃ち（この時点でレベル2が使えるはず）を発射し、さらに右の深山にショットを撃ち込んで破壊する。


左の深山に対する撃ち込み加減がポイント。

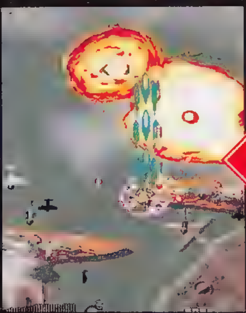

レベル2サムライソードを発射。さらに右を優先的に撃ち込む。

●フォッケウルフ

左の深山を、ショットパワーにモノをいわせて一気に撃ち込んで破壊。すぐに溜め撃ちを準備して、写真Dの位置で溜め撃ちを発射。プラズママインに重なって上に移動しながら、右と中央の深山に対して撃ち込んでいく。






上にいくころには、2機共破壊できる。

2周目 VSボス攻略

空ステージボス 零式大型飛行艇 須弥

各機体別にじっくり攻略！ウォーロイド形態については、連続写真で詳しく追っているぞ！

須弥 1次形態



クロス弾の避け方が重要だ

空ステージボス・須弥の1次形態で最も問題になるのは、写真Aのクロス弾による攻撃だろう。1周目でもそこそこいやな攻撃だが、2周目ともなると弾速が上がっているうえ、ザコの撃ち返しも混じるので、かなりの辛さとなっている。

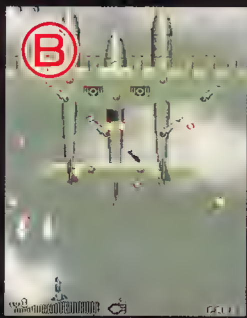
とはいえ、2周目用の特別な対処法はなく、結局、1周目と同じように避けるしかない。

直前の状況にも影響されてしまうが、写真Bのように、クロス弾を撃たれる少し前に、ボスの正面から横にずれたところで待ちかまえて、なるべくザコの弾を引きつけておく。そして、クロス弾が迫ってきたら正面のすき間に入って、クロス弾をやり過ごすのだ。

実際には、ザコの撃ち返し弾は誘導することができないので、クロス弾の正面のすき間に撃ち返しが絡んでくることはザラにある。しかし、怖がらないで良く見て避ければ、なんとか避けられるだけのすき間があることが多いはず。この攻撃に対しては、基本的にボムを使わないつもりで臨みたい。



これがクロス弾。正面をキープしていられれば問題無いが…。



正面からずれた位置で待ちかまえて、ザコの弾を誘導する。



クロス弾がきたら、正面のすき間に入って避ける。

尾翼破壊後に注意！

クロス弾を避けながら撃ち込んでいると、そのうち尾翼が壊れるが、この状態になると、さらにやばい攻撃が加わるので十分注意しよう。

下に尾翼破壊後の攻撃パターンを連続写真で載せてある。やばい攻撃というのは写真Fの赤弾（大）連射のモード。とにかく弾が速いので、うっかり忘れていて射線上でぼーっとしていると、まず反応できずに即死する。必ず覚えておこう。

写真Eのクロス弾を避けたら、写真Fのように、赤弾（大）に注意しつつも、ボスの正面から自機をずらしておこう。これはもちろん、次のクロス弾を避けるときのために、ザコの弾を少しでも外側に誘導しておくためだ。赤弾（大）の外側に出てしまうと次のクロス弾を正面で避けられなくなってしまうので、必ず内側で待機・誘導するようにすること。

機体によっては、溜め撃ちを使うなどして効率良くダメージを与えれば、写真Fの赤弾（大）モードがくる前に1次形態を終わらせることが可能。疾風、モスキートの2機種については溜め撃ちも使って撃ち込んで、写真Fの赤弾（大）がくる前に1次形態を終わらせてしまうのがオススメだ。

尾翼破壊後の攻撃パターン









ちょっといい話

ザコの撃ち返し弾が絡むことによって難しい攻撃になっているクロス弾だが、ちょっとした工夫をすると、1回目だけはザコが絡まないようになり、かなり楽に避けることができる。

やり方は簡単。ボスが画面上から登場したときに、画面内にいるザコを、わざと撃たずに逃がしてやるのだ。ザコを逃がすことそのものには、まず危険はない。

こうすると、ザコの出現の周期がズレて、1回目のクロス弾攻撃のときにザコが絡まなくなる。

1回目が楽になるだけで、あとは普通にザコが出てきてしまうが、少しは楽になることには間違いない。クロス弾が苦手な人は、一度試してみることをオススメする。

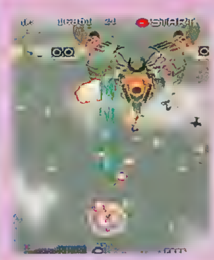


ボス登場時のザコを、わざと撃たずに逃がすと…



1回目のクロス弾にザコが絡まないのだ。ちょっとお得！

須弥 ウォーロイド形態



撃破までの流れ

ウォーロイド形態スタートから撃破までを、下の連続写真に沿って見ていこう。

まず、ウォーロイド形態変形直後の赤弾バラまき攻撃（写真A～B）。これは1周目と同様に、画面右側のザコのほうが避けやすくなっている。ザコの撃ち返しに注意していれば見切って避けられるだろう。

ボス本体が画面左上まで移動すると、赤弾バラまき攻撃が終わり、次の攻撃（写真Dの攻撃）が始まるまでに少しスキができる。ここは、ボス本体に接近して撃ち込む大チャンス。震電ならば、ここで密着状態からレベル2サムライソードを撃ち込んでやろう。1次形態でサムライソードを使っていなければ、ここでレベル2まで溜まっているはずだ。



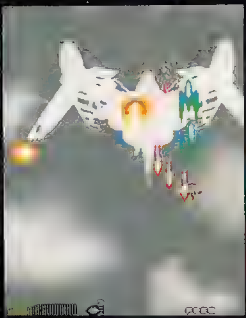
密着からレベル2サムライソードを撃ち込め。

ライトニングも震電と同様に、レベル2の溜め撃ちを使おう。接近してくるボスに溜め撃ちを当てる状況になるので、爆風がボス本体に効率良く当たってくれる。もちろん、溜め撃ちを撃ったら、接近してショットを撃ち込むのを忘れずに。



ライトニングも、ここでレベル2溜め撃ちを使うと効果的。

フォッケウルフも、密着で撃ち込めることに大きな意味がある機体。ここでできるだけ接近して撃ち込めば、サブウェポンの大型ロケット弾で相当なダメージを与えられる。



ここでダメージを稼いでおくのが重要だ。

疾風、フライングパンケーキ、モスキートの場合も、溜め撃ちを使いつつ接近して撃ち込んで、ダメージを稼いでおこう。

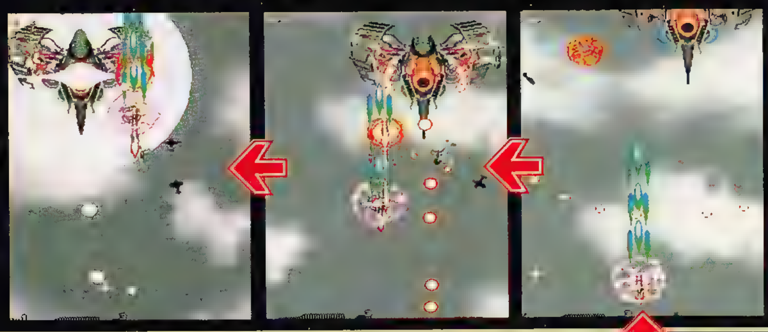
ボス本体が画面右下まで降りて来たら、写真Dの攻撃が始まる。肩の部分からの全方向弾だが、十分見切って避けられるレベルだ。あまり接近することはできないが、ここでもできるだけ撃ち込んでおこう。

フィニッシュはボムで

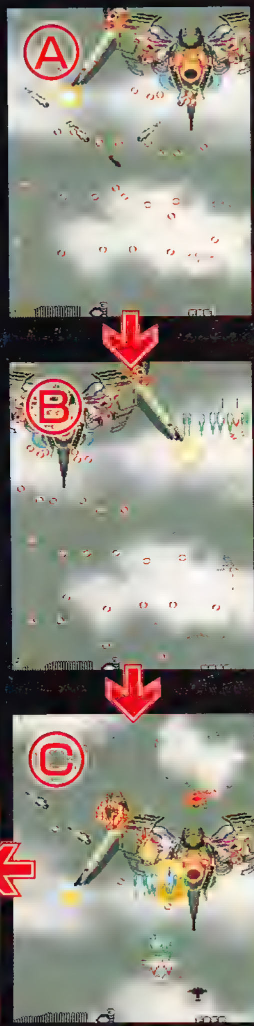
ボスが画面左上まで移動すると、写真Dの全方向弾攻撃が終わり、次の攻撃へ移る。ここから先の攻撃は非常に厳しいものになるので、少し粘ったら（無理は禁物）ボムを使って倒してしまおう。ただ、ライトニングに関しては1発では厳しい場合もあり得る。やばそうなら2発使わされるのも仕方ないかもしれない。

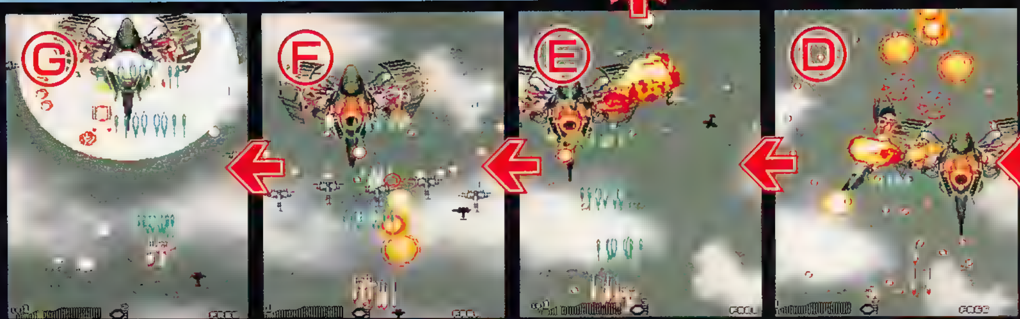
逆にフォッケウルフは、レベル2の溜め撃ちが使えるなら、ボムはいらない（1次形態で溜め撃ちを使っていなければ、レベル2まで溜まっているはずだ）。ボスが左上まで移動し、全方向弾攻撃が終わったら、画面下中央でレベル2プラズママインを発射。プラズママインに重なって撃ち込んでいれば倒すことができる。かなり画面上のほうまでいくことになるが、ここまでで、効率良く撃ち込んであればまず大丈夫だ。

フォッケウルフ用パターン



ウォーロイド形態撃破までの理想的な流れ

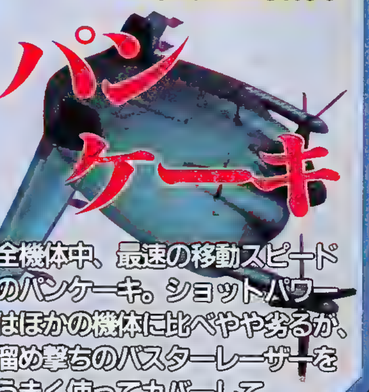




機体別攻略③

サーチレーザーの性能は抜群

パンケーキ



全機体中、最速の移動スピードのパンケーキ。ショットパワーはほかの機体に比べやや劣るが、溜め撃ちのバスターレーザーをうまく使ってカバーしていこう。

担当：フニャ夫

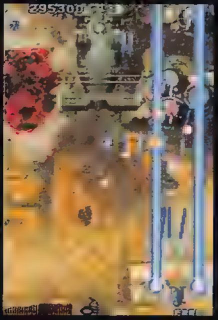
パンケーキの特徴は、全機体の中で移動スピードが一番速いということ。この移動スピードを生かして、敵の弾を画面左右に大きく移動しながら避けたり、敵の出現パターンを覚えて出現と同時に即破壊といった攻略ができる。

パンケーキの強さと弱さ

パンケーキのメインショットは、疾風と同じ拡散型のワイドショットだ。また、サブショットのサーチレーザーは威力はないが、ホーミング性能が良く敵を貫通して飛んでいく。ザコ敵が大量に出現するところなどは、ワイドショットとサブショットのサーチレーザーで素早くザコ敵を倒してくれるといった強さがある。

また、ボスと戦っているときに出現するザコ敵も、サブショットのサーチレーザに任せておいて、自分は弾避けに集中しながらボスと戦えたりする強さもある。

しかし、そんなパンケーキにも弱点がある。それは自機のメインショット（ワイドショット）の威力が弱いことだ。ワイドショットを敵に全弾ヒットさせるようにすれば連射が効くようになるが、それでも耐久力のある敵が大量に出現する場所では、敵を倒すのが遅くなり、押されてしまうケースが非常に多くなってしまう。



耐久力の高い敵が出現するところは、バスターレーザーを使おう。

耐久力のある敵には溜め撃ちのバスターレーザーを使え

パンケーキの溜め撃ちのバスターレーザーは、敵を貫通して画面端まで飛んでいくものだ。耐久力のある敵には、バスターレーザーを使って、パンケーキのショットパワーの弱さをカバーしていこう。

また、レベルに応じて自機の移動スピードが遅くなるので注意したい。

パンケーキは基本的に溜め撃ちレベル1と2を使い分けながら進んでいく。レベル3の溜め撃ちは無敵状態になるというメリットがあるが、その分ステージ道中で溜め撃ちを使えなくなるというマイナス面も出てきてしまう。レベル3の溜め撃ちを使う場合は、苦手とするボスのみに使っていこう。

次はボムの性能について説明していこう。パンキーキのボムには無敵時間がないが、ボムボタンを押してからのB35援護編隊の登場スピードが早いので、よほど敵の弾を引きつけた状態でなければ死ぬことはまずないだろう。B35援護編隊は、敵の弾に対して、ほぼ死角のない防御壁ができるので、非常に頼りがいのあるボムといえる。



ボムは無敵時間がないが、死角のない防御壁は頼もしい。

1面～7面攻略

●空ステージ（ランダム面）

最初に登場する左右の白色の爆撃機には溜め撃ちを使わずショットのみで倒す。その後雲海の下から爆撃機ギガントが登場してきたら、溜め撃ちを使ってギガントを破壊しよう。ステージ後半の深山×3機が出現するところでは、左側の深山を出現と同時に溜め撃ちを使って即破壊。その後、右と中央に深山が出現するので、右側の深山を溜め撃ちを使って破壊したら、中央の深山を倒しにいく。

ボス1次形態では溜め撃ちを使わず、2次形態になって、ボスが画面下に降りてきたところに、レベル2の溜め撃ちを使ってボスにダメージをあたえよう。ここできちんとダメージを与えていれば、ボスは2次形態の第2段階にすることができる。

●海ステージ（ランダム面）

ステージ道中では、爆弾機ユンカース188を出現と同時に倒していけば特に問題ないはず。ステージ中盤に画面左右から出現する戦艦は、出現と同時に戦艦についている砲台を倒せば問題ない。後半の左側に戦艦が1隻、左右から爆撃機が出現するところでは、一応溜め撃ちを使わなくても進めるが、苦手と思う人はこの場所で溜め撃ちを使ってもかまわない。

ボスの1次形態は、ステージ道中で溜め撃ちを1回も使ってなければレベル2は絶対あるはずなので、中央の主砲が出現と同時に即溜め撃ちを使えば、周りの砲台もいっしょに楽に倒せるはずだ。ウォーロイド形態になったら、溜め撃ちを使わずに左右の腕の砲台をショットのみで倒していく。ボスが写真の攻撃をしてきたら、レベル2溜め撃ちを使えばボスは倒せるはず。また、1、2面に海ステージが出た場合は、ボスのウォーロイド形態はショットのみで倒すことも可能。



海ステージのボスは、赤弾（大）の扇状の攻撃で溜め撃ちを使う。

●[illegible]山ステージ（ランダム面）

ステージ道中は、ショットパワーの弱いパンケーキでも溜め撃ちを使わないでも進んでいくことは可能だ。このステージが3、4面にきた場合、道中後半に出現する爆撃機フライング・ウイングが、3面なら3機、4面なら4機出現する。この場合は、溜め撃ちを使ってフライング・ウイングを倒すようにすれば安全に抜けることもできるが、ここは画面の左側で弾を避けることを勧めたい。そうすれば、ボスの1次形態でレベル2の溜め撃ちを使用することができるので、倒すのが楽になるぞ。

ボスの1次形態は、出現と同時にボスに重なってダメージを与えるといい。ボスが赤弾を撃ってきたら左側に回りこんで、赤弾を避けて溜め撃ちを使う。このときに溜め撃ちがレベル2だと、両脇に付いている丸い砲台を倒しやすくなるぞ。

ウォーロイド形態は、浮遊砲台に溜め撃ちを使っていけば楽勝だ。

●街ステージ（ランダム面）

ステージ中盤のミステル地帯は、出現パターンを覚えて、出現と同時に倒していかないと押されてしまう。溜め撃ちは使わないでショットのみで倒していこう。



ミステル地帯は、出現パターンを覚えてショットのみで倒していこう。

3連砲台地帯は、ミステル地帯まで溜め撃ちを使ってなければレベル2は溜まっているはずなので、

初めはレベル2溜め撃ちで左右の3連砲台の半分を倒すことができる。残りの3連砲台はレベル1の溜め撃ちで倒していけば問題ない。

ボス1次形態の最初の攻撃は、左右から出現するザコ敵に注意しつつ、砲台の周りを移動しながら砲台の弾を誘導して倒していく。

次の6連砲台＋ザコヘリは、画面端から少しずつ横に移動しながら溜め撃ちを使って倒していこう。

ウォーロイド形態は、横に移動しながら白弾＋7WAYの赤弾の弾避けさえできていれば問題ない。

●砂漠ステージ（5面）

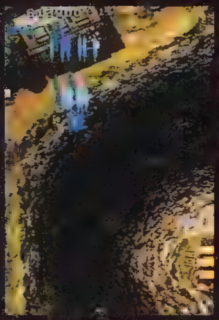
開幕に出現する大型戦車ラーテを素早く倒すのが重要。出現と同時にラーテの上に重なってショット＋溜め撃ちを使って倒す。レベル2の溜め撃ちなら素早く倒すこともできるが、レベル1の場合はラーテに重なって1発使い、赤弾を撃たれたら下にさがって、もう1発レベル1の溜め撃ちを使って倒すようにする。

ボス1次形態は、溜め撃ちを使いながら手前の砲台を倒すようにする。レベル2の溜め撃ちを使用できれば、かなり楽に手前の砲台を倒すことができるぞ。

ウォーロイド形態は白弾＋赤弾の攻撃を避けやすくしておき、中央に自機を切り返せるようにしておけば特に問題ないだろう。

●山ステージ（6面）

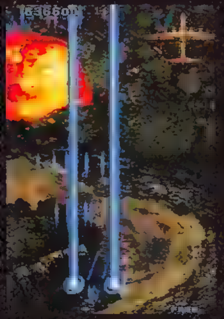
小屋砲台に対しては、溜め撃ちを使わずにショットのみで倒すようにする。ちゃんと接近してショットを撃ち込めば、少量の白弾を撃たれるだけなので落ちついて白弾を避ければいい。



小屋砲台は、接近してショットのみで倒していく。

もし小屋砲台を溜め撃ちを使わずに進んだ場合は、溜め撃ちレベルが2は絶対に溜まっているはず。そうしたら、このレベル2の溜め撃ちを次の深山ラッシュ地帯で使うようにする。溜め撃ちを使うタイミングは、画面左上から最初に出現する深山が3WAYの白弾を撃ってきたとき。このタイミングで溜め撃ちを使えば最初の左側の深山と、次に画面右上から出現する深山、ザコヘリを楽に倒せる。

後はレベル1の溜め撃ちをこまめに使いながら、深山を倒していこう。



深山ラッシュ地帯で、レベル2のバスターレーザーを使っていこう。

続いて中ボスがいるダムのところだが、まず溜め撃ちを使っていこう。左右どちらかの3連砲台から発射される白弾に対しては、画面の左下が安地なので左側を先に倒しにいってもいい。



中ボスは、左側の3連砲台の初めの白弾に対しては、左下が安地だ。

ボスの1次形態は、左下の安地を使えば問題なし。ウォーロイド形態も完全パターンなので、溜め撃ちを使わずに倒していこう。どうしても7WAYの赤弾（大）＋5WAYの白弾の攻撃が苦手という人は、ここでボムを使っていってもいい。

●[illegible]ステージ（7面）

6面ボスで溜め撃ちを使ってない場合は、このステージが始まったらレベル2は溜まっているはず。ステージ前半、左右から爆撃機とクレーン砲台が出現するところは、レベル2の溜め撃ちを使っていけば楽に進むことができる。この後ハッチから出現する赤い戦車は、重なってすぐ倒してしまおう。その後の戦車や爆撃機に対しては、溜め撃ちを使ってすぐ倒すようにする。

中ボスのCANNY I or IIは、溜め撃ちを使わないで倒していきたい。CANNY Iは問題なく倒せると思うが、CANNY IIの機雷＋自弾の攻撃が苦手という人は、ここでボムを使っていこう。

中ボス後、画面中央のハッチから赤い戦車が出現するところは、まず左側の戦車を倒してからレベル2の溜め撃ちを使って、赤い戦車と戦車を倒すようにする。その後、画面左右に大量の金塊と中央に戦車、クレーン大砲が出現するところでは、金塊回収に欲を出していると、戦車、クレーン砲台に押されてしまうので注意しよう。



中ボス後はレベル2のバスターレーザーを使い、赤戦車を倒す。

モデルIII型のUFOは、パンケーキならサーチレーザーに任せておけば大丈夫だ。

ボス1次形態のブロックエイドでは、溜め撃ちを使わずにショットのみで倒すようにする。ウォーロイド形態になったら、まずボムの頭部に重なって誘導弾＋ライフルからの白弾を避けながらショットを撃ちこむ。次にボスの正面に下がり、レベル2の溜め撃ちを使う。

そして2回目のバックパックからの白弾を避けたところで、再度溜め撃ちを使おう。ここまでボスにきちんとショットを撃ちこんでいればレベル2は溜まっているはず。あとはボスにショットをきちんと撃ちこめば、多弾頭ミサイル連射の前にボスを倒せるはずだ。



tbのキーポイントは"思い切り"と"返し技"

Virtua Fighter 3tb

勝利をつかむためには"ノリ"も重要。勢いで押し切ってしまうなんてのもアリでしょう。　担当：ちゃっきー

こんな悩み、誰でもあることかも…？

お便り募集中！　Q&A

今回は、読者から寄せられた質問のお手紙に答えてみよう。対戦全般に関わる質問を抜粋してみたぞ。

元シュン担当ボボしじみ宛に、ある日一通の手紙が届いた。その内容はVF3&tbに関する質問。送り主はどうやらシュン使いのようで、いまだボボが担当していると信じている様子。しかし、ボボはすでに引退してしまった身。少し悩んだのち…、

「これ、次やってよ！」

はぁ、かしこまりました。

なんて経緯は置いといて、その内容は結構的を射た（ふらり諫言参照）ものばかり。これは役に立つな…。というわけで、その中でも総合的な質問を抜粋し、このページで回答していくことにしよう。少しではあるが、新ネタも含まれているぞ。

細かいものについては、また機会があったら回答していくようにしたい。

Q1：VF3でPカウンターからの確定投げというのは、投げ間合いでという意味ですか?ダッシュして投げようとすると打撃で返されます。

A：基本的には、投げ間合い外であってもダッシュすれば確定で投げることが可能です。打撃で返されてしまうのは、少しタイミングが遅いのではないでしょうか。ただ、できないキャラもいる（シュン・リオンなど）ので、注意が必要ですが。

PKキャンセルを使えばカウンターヒット後投げ間合いになりやすいので、キャラによってはこちらを使うといいかもしれませんね。

Q2：先行入力で立ち状態にして…というのがうまくいきません。シュンで下Kから挑腕を出そうとしても、月牙叉撃になってしまいます。

また、もし出せたとして、それは最速で出せるのですか。

A：原因は、クイック入力が早すぎることにあると思われます。クイックのコマンドを入れるときも、ほかの技同様先行入力の有効範囲に入力しないと受け付けてくれません。下Kの硬直が解ける寸前にクイックのコマンド（挑腕のコマンドを考えると、⇨Eがいいでしょう）を入れるようにしましょう。

さらに、ここから挑腕のコマンドをすぐさま入力しなければならないので、かなり忙しい入力になります。難しいですが、しっかり入力できれば下Kの硬直が切れた瞬間に最速で出すことが可能です。

Q3：投げ確定技をガードしたあとに、投げがスカることがあります。なぜですか。

A：これは、単純に投げを入力するのが早すぎるのではないでしょうか。技をガードした際にも、相手側に"投げられない時間"が存在するので、しっかりタイミングを計って投げるようにしましょう。

Q4：よろけからの弧延落を抜けようとして⇦P+Gを目押し入力しても、弧延落が抜けられません。なぜですか。

それと、このときの"投げ抜け投げ"がP+G投げになってしまいます（使用キャラはカゲ）。

A：これは、投げ抜け入力のタイミングが少し早すぎることが原因と思われます。よろけ中、回復しきる前までは入力を一切受け付けてくれません。P+G投げになってしまうのは、おそらくレバー入力が無視され、少し遅れたボタン入力だけが生かされた結果ではないでしょうか。

よろけ投げを確実に抜けたいなら、抜けコマンドを2～3回入力するか、タイミングを少し遅らせ、回復後に入力するよう心がけましょう。

Q5：Dジョイントをガードしたあとに弧延落を入れようとしたのですが、逆にサラの⇦P+Gをくらったばかりか、それを抜けることもできません。なぜですか。



Dジョイントに投げを入れるのは、意外にムズい。タイミング重視！

A：これは、3番目の質問とほぼ同じ答えになります。こちらの投げが早すぎるためにサラの⇦P+Gをくらっているわけです。サラの⇦P+Gのほうがあとにきているため、当然それを抜けることもできません。最近では、この"投げ抜け投げ"のことまで考え、投げ入力後に必ず連続でP+G（投げ抜け投げはP+Gになることが多いため）も入力しておく、というテクニックを使っている人もいます。

Q6：ガード投げ抜けなんですが、これは技をガードされたあとにしかできないんですか?通常時や技空振り、ローキックカウンター、よろけなどはどうなんでしょう。

A：理論上の話ですが、"確定"で投げを入れられている場合は、すべてガード投げ抜けが可能です。技空振りやローキックカウンター後は可。ただ技空振りはともかく、ローキックカウンター後はかなり難しくなっていますが。



難度は高いが、ローキックカウンターのあともガード投げ抜けは可能。

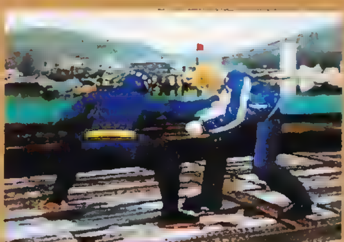
通常立ち状態は、確定ではないので当然無理。また、先行入力を受け付けないため、よろけ後も無理です。

最近ではエスケープ後にすぐさま投げ抜けを入力し、Pを離すという"エスケープガード投げ抜け"なるものも開発されています。ただ、エスケープの硬化が切れるまでGを押しておかないと投げスカりが出てしまうため、エスケープの硬化自体は完全に残ってしまいますが（キャンセルができない）。このテクニックについては、また今度詳しく触れることにしましょう。

Q7：しゃがみPや立ちPのカウンターは、どうやって判断するのでしょうか。また、浮かし技がカウンターヒットしたか否かは?

A：うまい人は、立ちP、しゃがみPのカウンターも"見て"判断します。技を潰しているのかどうか、というわけですね。これについては、経験を積むしかないでしょう。対戦中、カウンターでヒットしやすいポイントを覚えていくことも、ひとつのカギです。

浮かし技の場合、浮きの高さを見てからコンボを切り替えていきます。これも経験次第です。相手の体重、カウンターの有無による浮きの高さのパターンを覚えておくことも重要です。



カウンターヒットか否かは、目で見て判断。相当な慣れが必要だ。

お便り募集！

VF3tbのページでは、こんな質問のお便りをいつでも待ってます。これってどうなの?なんていう疑問があったら、自分の胸にしまっておかずにどしどし送ってきてください。宛先は新声社「VF3tbじじい担当はしじみじゃないのよ」係まで。

難攻不落とは不尽ナリ！ 拙者が助太刀いたす!!

寒雨も斬り返す一閃の攻略冬の陣!!

この一戦を考える



柔のリオンに剛のジェフリーといった感じのこの組み合わせ。まったく好対照の2人でありながら、実は共通する点も多かったりする。ひとつは投げの種類が多く、その威力も高いこと。打撃技の性能が違うために、その狙いかたには差があるものの、最終的にはどちらのキャラも投げで勝負を決めることが多い。

そしてもうひとつは、リングをうまく使った戦術を組み立てやすいこと。押し能力、引き能力の両方に長けているため、どこからでもリングアウトが狙えるのが強みだ。

VF3での結論

JEFFRY		LION
4	VS	6

（ゲーメスト本誌9月30日号より）

多種の投げを持つという点で共通するこの2人。双方が得意とするリングアウト狙いにおいても、それほど大きな能力差があるとは思えない。

差がつくのは、打撃技の性能。総じて隙が大きくガードされると投げによる反撃を受ける技ばかりのジェフリーに対し、リオンがメインとする中段攻撃（＝盤肘）はガードされても反撃を受けにくい。厳密には足位置が八の字のときに限り投げによる反撃が確定する場合もあるが、ジェフリー側は盤肘連環手へ派生・くらう→押されるということも考えなければならないので、この隙に投げを入れられることはまずないと思っていい。しかもこの盤肘連環手自体にも、投げによる反撃がシビアになっている。



4対6は少し大げさかも。かなり微妙な組み合わせといえる。

リオンの特性である機動力の高さも、スピードに欠けるジェフリーにとっては厄介。リオン側が打ち合いの中にしゃがみ下がりやクイックバックをうまく組み込んでいくことで、ジェフリー側の選択肢の幅は狭められ、展開が苦しくなっていく。

ただリオンには、打撃に威力がないという決定的な弱点がある。伝家の宝刀、ローキック投げという最大の武器を活かせば、ジェフリー側も十分に闘っていけるだろう。

打撃技に大きな変化が!

この2人がtbになって変化した部分、そのほとんどは打撃技の性能に集約される。そのキャラクターを使っている人は分かっている部分も多いと思うが、VF3時代からメインとして使ってきた技に軒並み大きな変化が見られる。

要素その1 ジェフリーの打撃技

ご存じのとおり、ジェフリーは打撃技の性能がアップしたキャラ。ケンカアッパーやニーアタックといった技の浮きが高くなり、単純に期待できるダメージが大きくなった。また、空中コンボから起こしも狙いやすくなり、押し能力にも磨きがかかっている。

特にケンカアッパーは、隙も少な目で使いやすい。ガード後には一応投げが返し技となるが、タイミングはややシビア。打撃による返し技も、リオンの場合は足位置に左右されるものしかない。八の字ならばPPPでダウンを奪うことができるが、正位置のときは盤肘のみ。これでは…。

一方、ニーアタックは隙が大きくなった技。リオンでは、後蹴腿（⇦⇦K）が入るようになり、後蹴腿～背身尖掌→下P→大ダウンで、全体力の4割近くを奪うことができる。ただ、ジェフリー側はケンカアッパーを主体にしていけばいいことなので…。



隙が大きくなったジェフリーのニーアタック。リオンならば…。



ガード後には、できれば後蹴腿を確定で叩き込んでいきたいところだ。

要素その2 リオンの打撃技

対するリオン側は、苦しい点が多い。まず今までメインとして使ってきた盤肘が、ガード後に投げで反撃されやすくなっていること。そのほか、疾歩昇穿手も投げ確定になってしまった。しかし、リオンとしてはこれらの技なしで闘うということは当然無理なわけで、単純にマイナス点といえるだろう。

タイミングが難しいことに加え、今のうちは慣れていないこともあり、投げを確定で入れられることは少ないだろう。しかしそのうち…ということを考えると、リオンはかなり厳しくなってくる。

逆に、ジェフリー側としてはしっかりとここを突いていくことが大切。早いうちにクセをつけ、確実に投げを入れられるようになっておきたい。投げの種類が多いジェフリーのこと、投げ抜け対策もバッチリだ。



密かに隙が大きくなっている盤肘。リオンがメインとする打撃技だけに、



キッチリと投げを決められれば、かなり戦況が変わって来るだろう。

要素その3 強化された部分

残りは、双方の強化された点を見直してみよう。

リオンとしては、斜歩斜掃捶（⇩P＋E）がヒットしやすくなったことが挙がる。VF3のときは、ただ立っている相手にもよくスカったこの技だが、tbではしっかりヒットしてくれる。もともとラインをずらしながらの攻撃になっているので、起き攻めに効果大。しかし結局、ガードされてしまえば相手側の立ち投げが確定。手痛い反撃をくらうことに変わりはない。特にジェフリー相手では…。

ジェフリーは、背後コマンド投げとボディリフトのあとに起こしが決まるようになったのが少し嬉しい。どちらも投げる方向をうまく使うことによって、リング際の攻防に一役買う。ボディリフトで投げてみて、リング際方向に投げていたらダウン攻撃、逆だったら起こしを狙うとか…。

要素その4 ローキック投げ

忘れてはならないのは、ローキック投げが厳しくなったという点。明らかなジェフリーのマイナス要素だが、かわりにダッキングローカウンターからの先行入力投げがある。一定以上のダメージを持つ技だとダウンになってしまうが、ある程度これで代用は効く。

ちなみにリオンの場合、盤肘のダメージが低いため、これにカウンターを取られた場合もダウンしない。



リオンの場合、盤肘にカウンターを取られた場合もダウンにはならない。

総合して見ると、VF3のときと比べてリオン側が苦しくなることは明白。ジェフリーにもマイナス要素はあるが、プラス要素が大きくなっているので…。

tbでの結論

JEFFRY		LION
6	VS	4



う〜ん、ちょっときつくなったかな

ウルフ・ホークフィールド

確かに弱体化しているウルフ。少なくなったチャンスを、いかにモノにするかがカギだ。

VF3のときは、ローキック投げとショートショルダーだけでかなりの強さを発揮していたウルフ。tbでは、ローキック投げが厳しくなったこと、そしてショートショルダー、ニーブラストの隙が大きくなったことなど、さすがに弱体化した部分が多い。

しかし、破壊力ある投げ技は未だ健在。チャンスを確実にモノにしていけば、決して弱キャラにはならないはずだ。

ローキック投げを極める

tbになって厳しくなったローキック投げ、とはいっても可能は可能。できることならば、完璧なタイミングをマスターしておきたいところだ。自信がないなら、割り込まれないしゃがみPへの連携（相手が暴れればカウンターを取れる）と投げの2択にしてもいい。あまり無理するのもよくないし…。ちなみに、⇩K+Gか⇩K+Eで昔の（VF3の）ローキックが出せる。距離が近くなって投げやすいという説もあるが、大きな意味はなさそうだ。

ただ、ここでもうひとつ注意しなければならない点がある。それは、今までのようにローキックがカウンターヒットした＝相手は立ち状態、とはならないということ。しゃがみPや地掃腿のようなしゃがみ状態の技を潰してヒットした場合、相手はそのましゃがみ状態になっているのだ。このときは、もちろん同じタイミングで下段投げが確定する。これを見分けるのはかなり難しいが、見てから判断して切り替えられるようになれば本物だ。



しゃがみ技にカウンターを取った場合、相手はしゃがみ状態。



こんなときは下段投げ。ただでさえタイミングが難しいのに…。

打撃はショートショルダー中心で

一方、もうひとつの難点である中段技の弱体化だが、これはある程度仕方がないこと。ガードされたときのことばかり考えず、思い切って出していこう。隙が大きくなったとはいえ、ショートショルダーの判定自体は相変わらず強力なので、VF3のときと同感覚で使っていける。

ニーブラストのほうは、唯一の長所であった隙の少なさがなくなってしまったことで、使う意味はあまりなくなったといえる。発生の早い中段攻撃が必要な場面ではコメットフックを使うようにすればいいことだし、あえてヒザは封印してしまってもいいかもしれない。

ちょっとイイ話 スクリューラリアートのディレイ

対戦に大きく影響するような画期的な変更点ではないが、少しだけ嬉しいニュースがある。それは、スクリューラリアートに少しだけディレイがかかるようになったこと。1発目をガードさせてディレイで2発目へ、くらってくれたら以前に紹介したグリズリーラリアートにつないでコンボ完成だ。余裕があったら狙ってみよう。



免疫がつかないうちは、みんな引っかかってくれる…といいなあ。

エスケープからの横下段を極めよう！

以前ジェフリー攻略のページで紹介した確定横下段投げ。当然ウルフでも可能になっているので、ここで詳しく紹介することにしよう。重量級使いの夢でもある横下段投げ。ぜひともこの方法をマスターし、ワンランク上の重量級使いを目指してほしい。

実はこの確定横下段投げ、ガードする技の硬直はさほど関係がない。ラウの地掃腿やリオンの後掃腿などのように、たとえ硬直が長くても絶対に横下段投げを決められない技もあるので注意したい。

逆に、硬直は短くても可能な技というのも存在する。ジェフリーのローキックや、ジャッキー、サラのダブルローなどがそれ。この場合最速エスケープから最速下段投げを入力せねばならず、かなりの反応を要求される。このへんは、場数を踏んで慣れるしかないだろう。

そして表にもあるとおり、ガード後にワンクイックで接近してからエスケープしないと横下段にならない、あるいは距離がとどかないという技も多数あるので注意したい。

もうひとつの注意点は、以前にも紹介したエスケープの方向。必ず相手の前足方向（背中側）にエスケープするようにしよう。逆側だと、ただの正面投げになってしまうぞ。



ものによっては、一度ダッシュして接近してからでないと決まらない。



隙が少ない技でも、可能なものはある。例えばこのダブルロー。



しっかり先行入力、最速でエスケープ。方向を間違えないよう。



さらにそこから最速で下段投げへ。バッチリ決まれば拍手喝采。

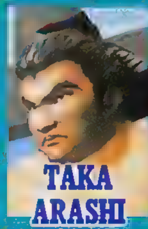
●ガード後、エスケープ横下段確定の技はこれだ！

キャラ名	技名	備考
アキラ	なし	
ジャッキー	ダブルローキック	
	各種ロースピン系	要ダッシュ
サラ	ダブルローキック	
	ロースピンキック	要ダッシュ
	ターンロースピン	要ダッシュ
ラウ	連環転身掃脚	
	燕旋蹴	
パイ	連環転身掃脚	
	燕旋蹴	
	翻身掃脚	要ダッシュ
ウルフ	ロードロップ	要ダッシュ
ジェフリー	ローキック	
	ダッキングロー	
カゲ	ローキック	
シュン	旋風掃腿	要ダッシュ
	前旋掃腿	要ダッシュ
リオン	穿弓腿	
	軌腿	
	連捶掃手	要ダッシュ
葵	草薙	
	連突草薙	
鷹嵐	露払い（1・2）	

備考について：要ダッシュとは、ガード後に少しダッシュで接近してからエスケープしないとダメなもの。そのほかは、その場からエスケープでOK。

難攻不落とは不尽ナリ！ 拙者が助太刀いたす!!
寒雨も斬り返す一閃の攻略冬の陣!!

VF3のときよりきつい？
鷹嵐



一時は最強まで夢見た鷹嵐だったが、実は苦しい部分が続々と発覚して…。

VF3で株が急上昇し、そのままtbにもなだれ込んだ鷹嵐。tbが出始めた頃は最強間違いなし、とまでいわれたが、その後弱体化した部分が続々と発覚。結果的にVF3のときよりも苦しい闘いを強いられているような感もある。

しかし、ここでめげてはいけない。VF3のときだって最初はあんなに苦しかったわけだし…。

もろ差しは封印？

もっとも痛いのは、VF3のときに最大の武器として使っていたもろ差しが弱体化してしまったこと。発生が遅くなったためか、打撃に打ち負けやすくなってしまったのだ。

具体的な数字を挙げると、VF3では5フレームほどの硬直差があれば（肘ガード後など）もろ差しで立ち技に勝つことができたが、tbでは8フレーム硬直差がないとダメ。しかしこの8フレームの硬直差があるという場合には、ほとんどの場合、投げが確定している。つまりもろ差しをあえて使う場面はほとんどないわけだ。



もろ差しはかなり弱体化。VF3と同感覚では問題ありありだ。



打撃であっさり潰される。用途を少し変えていかないと…。

ただ機動力のない鷹嵐のこと、少し間合いが離れた状態のガード崩し技としては、いまだそれなりの効果が見込める。tbでは、技ガード後の2択には投げを使い、通常の立ち合い時にもろ差しを織り込んでいくようにしよう。

栗田氏オススメの後転対策

カゲの後転。鷹嵐にとっては非常に辛い技である。肘などをガードしたあとに後転をされると、投げはもちろん、こちらの打撃技もほとんどかわされてしまうのだ。

その後転対策、先日お会いした栗田氏（バトル甲子園の優勝者）が妙案を授けてくれた。それは、肘当て叩き（⇄PP）で後転を潰そうというもの。例えば肘をガードしたあと、とりあえず2択として肘当てを出しておき、後転が見えたら肘当て叩きまでつなぐというものだ。これならある程度リスクを抑えられ、後転にも対応できるというわけ。



肘ガード後、とりあえず肘当てを出してみる。後転が見えたら、



肘当て叩きに派生すれば、見事にヒットする。素晴らしいね。

tbでは散弾螺旋裏蹴りがつながらないため、肘当てをガードされたときの危険性も少し軽減されている。

そのほかでは、鬼勝ち上げ（⇧P+K）でも後転を潰すことができる。ただリスクが高いこと、tbではその後の追い打ち（四股蹴り）のダメージが少なくなってしまったことなどを考え合わせると、あまりオススメできないそうだ。

蹴たぐりをダウン攻撃に

報告が遅れてしまったが、tbでは蹴たぐりが流影脚感覚でダウン攻撃として使えるようになっている。このことは、もうほとんどの人が知っている思う。流影脚よりも発生が早い分拾いやすく、ダウンをとったあとにすぐさま出せば、まず間違いなくヒットする。

問題はダメージだが、低そうに見えて意外に高い。しかも、ほかのダウン攻撃より硬直は短めなので起き攻めに移行しやすいという長所もある。

四股蹴りのダメージが減った今、この蹴たぐりをダウン攻撃の主力としてもいいのではないだろうか。

もろ差し→呼び戻しが決まったあとにも、蹴たぐりで拾うことができるのが面白い。このとき鷹嵐の足が正位置（右足が前）なら、さらに欲張って瓦砕きにいくのが吉。かなり避けられにくいぞ。



呼び戻しが決まったあとは、蹴たぐりで追い打ちがオシャレ。



このとき鷹嵐の右足が前なら、欲張って瓦砕きを狙ってみよう。

VF3から継続して使える技

鷹嵐というとVF3からの変更が多すぎて、この技は変わっていないのか？と心配になってしまうことも多いと思う。そこで、ここではVF3と性能が変わっていない技、そしてそれを使った戦術をまとめておこう。

●熊爪

肘や立ちPをかわしつつヒットすることで、頼りにしてきたこの技。tbになってほんの少しだけ潰されやすくなったという説もあるが、それほど大きくは変わっていないようだ。相手の起き上がりに重ねて上段蹴り起きをかわしつつヒットさせたり、しゃがみP・熊爪の黄金連携で肘や立ちPを潰したり、といった戦術は相変わらず有効だ。



相変わらずこんな感じでかわし気味。信用してもよさそうだ。

●岩石ぶちかまし

走りからの2択の一方として大活躍だったこの技、鷹嵐にしては珍しく、ガードされても確定の反撃を受けることはない。幸いtbでもこのことは変わっていないので、同じような戦術を使っていける。

走りからの岩石ぶちかましと首投げ、気合合掌捻りの2択に、ダメージの高くなった外掛けも加えてみよう。

●中突っ張り

カウンター投げがシビアになっているtbにあって、中突っ張り2発目がカウンターヒット・投げがVF3と同感覚でできるのは嬉しい。従来どおり、中突っ張りを使った2択、3択を仕掛けていこう。

また鷹嵐に限り、立ちPカウンター投げも先行入力でOK。投げ合いになると負けることもあるが、ほぼ今までどおりの感覚で狙っていけるぞ。



中突っ張り2発目のほか、立ちPもカウンター投げしやすい。

ダートでしっかりグリップさせ、速く走しゴールを目指せ！

MOTOCROSS GO!™

©株ナムコ

コントロールは大丈夫？
コースの展開は？
コーナーリングとジャンプも大丈夫？

担当:ずるずる

コントロールができなきゃ真っすぐすら走れないぞ！バイクを自在に操るためには？

本物のモトクロスのレースでは考えられないようなスケールの大きさで走り回ることができるのがウリのこの「モトクロスゴー」であるが、その大きさからか、なかなかコースを覚えるのが大変ー

幸いなことにこのゲームで設定されているコースは、1つ。その中でスタート位置を変えたり往復をしたりしてゲームの展開を変えている。これを覚えれば…と思うのだが、何よりも先にまずバイクがコントロールできるかどうかのほうが重要。コースを覚えていても走らせることができなければ何の意味も持たないのだから。

というわけで、まずはコントロールについて触れてみる。



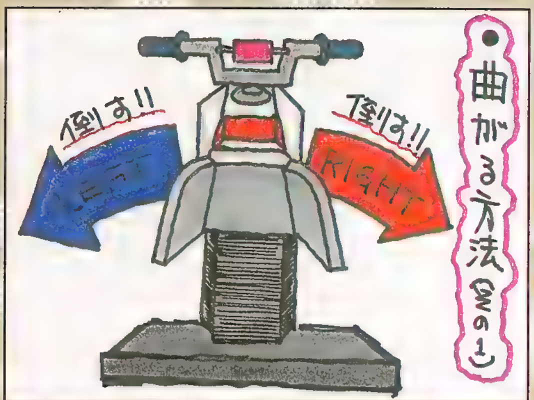
あまり気合を入れても仕方がないが、でもミスはダメよー

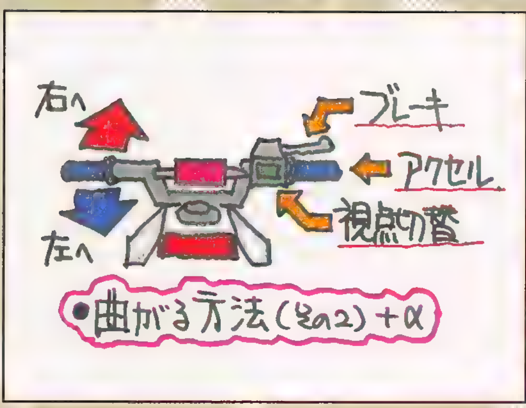
右にある図でもわかると思うが、アクションがウリとなる題材だけに、ライディングする部分も知っておきたい。

そこでわかるように、バイクの進行方向を決めるのは、ハンドルを握ってバイク自体を倒すことで行われる。

腕力があればグッドな展開といえるが、ゲームですからそこにはそれなりのコツがある。それはひざの使い方。タンクをはさむようにしてバイクを支え、曲がりたいと思ったら、腕力プラスひざの横への押しでスピーディーに倒すようにする。力を一カ所で使わずに効率的にすることがコントロールを楽にしてくれるのだ。これで強弱をつければ微妙なコントロールもOK！

あとはアクセル、ブレーキを使いながら走ればいいー





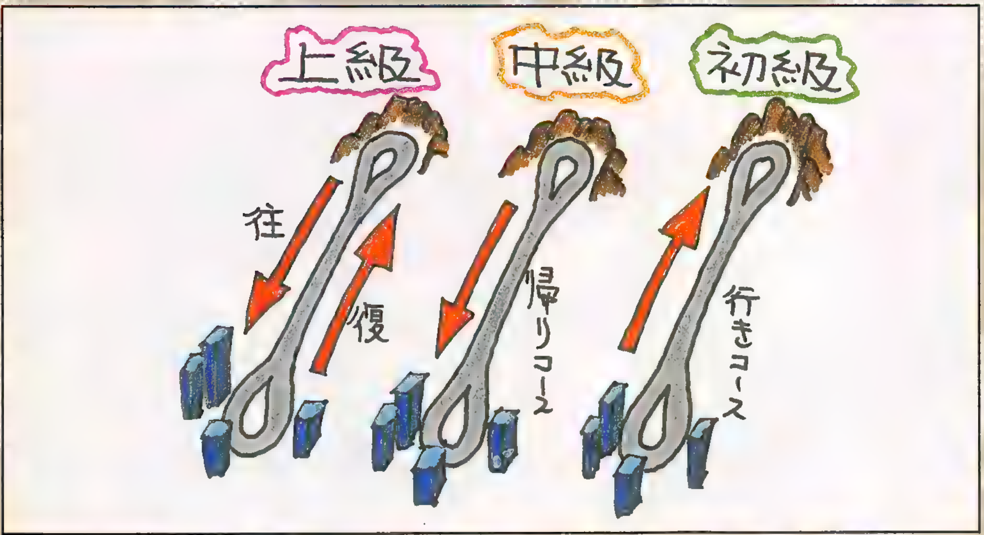


3つあるコースはこんな展開になっているのだ!

コントロール方法が頭の中に入ったら次はレースの展開を知ること。

先ほども書いたが、コース自体は1つしかない。その中で往路、復路、そして往復という3つのレベルを使って、それぞれを初級、中級、上級と位置づけてレースを展開する。

初級、中級は片道という形なので短く感じるが、逆に上級が長すぎると思うとけっこう気楽にプレイができるのではないだろうか。最後の仕上げ的に考えるのもいいよね。



コーナーリングを覚えてタイムアップだ!

コーナーを曲がるだけならただ単にバイクを倒せばいいわけだが、それだけでは曲がりきれないことは当然のこと。


減速するタイミングと、バイクを倒すタイミングが攻略となる。

曲がる上で気を使う点は、進入のスピードとコーナーの地形だ。


オンロードではスピードが出やすい。油断するとすぐ外へ…。

スピードはそのコーナーのきつさにもよるが、そのきつさに合わせて、進入前に減速を終えておくことがまず最低条件となる。

コーナーに進入してから実行するのは自殺行為！ま〜ずインには入れない。逆に大外へ飛ばされてコースアウトするだけだろう。

基本はアクセルを戻し、ブレーキレバーを引き、しっかり減速を完了することから。


減速を失敗するとこんな風になる…こんなことでは…。

その基本の上に地形をチェックしていく。走ってみるとわかるが、平らなところはほとんどない！凸になっている部分が多いんだけど、これがコーナーの中にあったら…。


ライバルを壁にして弾かれてインをキープするのもテクだぞ！

その凸でジャンプしないためにふくらまないラインを作ることが重要になるのだ！

アクションを覚えてジャンプも華麗に飛ぼう!

さてジャンプであるが、別にカッコイイジャンプをするとポイントがもらえるわけではないので無視してもいいのだが、次のことに関してはかなり注意を払う必要がある。

それは、ジャンプする場所と方向である。速く走るためのポイントとなる部分だ！


バトルするのもいいが、あまり無茶するとラインから…。

直線部分に存在するジャンプでは、まあ気にせず真っすぐ突っ走ればいいのだが、もしコース内に2種類の凸凹があったら走りやすく、凸凹がクリアしやすいほうを選ぶ。

速いCPUバイクを追うとその選択がよくわかると思うので、追いつつ勉強をするのもいいだろう。

次にコーナーに絡むジャンプについて見てみると…。

ジャンプ後にコーナーがある場合は、前もってそのインへ向けて飛び出していることがポイントになる。

逆にコーナー後にジャンプがある場合は、ジャンプによるコース外側へのふくらみを


こういった余裕のあるときは積極的にアクションしたいね！

考え、早めに直進状態にするのか、スピードを抑えてジャンプに入るのかを、速く走れるのかどうかを検討する。


細かいジャンプにハンドルが取られないように緊張しよう！

基本的にはラインに乗せるためにどうすればいいかを考えればいい。そこで減速とジャンプの処理がモノを言うことになる！いかがかな？



少尉、適切な指示をお願いしますわ

サクラ大戦 対戦 花組コラムス™

今回は、本編での主役(?)だった6人のキャラ別攻略(というほどのものでもないかな)。

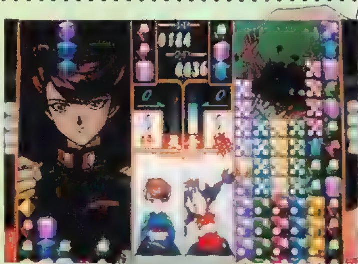
担当：はまー

とりあえず、時宝石の法則について全キャラをとおした基本的な部分を解説しておこう。

「色」ではなく「型」で勝負！

まず、L・P・Sで攻撃を選んだ場合。これは、各キャラ・各レベルごとに決まったパターンで降ってくる。例えばさくらでレベル1攻撃を繰り返していれば、相手フィールドには常に「5色の斜め並び・2ライン・4カウント」の時宝石が落ちることになる。

しかし時宝石の「色」は、攻撃のたびに順番が変わってしまうことに注意。5色（帝劇三人娘は3色）であることには変わりはないのだが、1回目の最下層が左から「赤→黄→青→緑→ピンク→赤」だったとして、2回目以降も同じになるとは限らず、「緑→青→赤→ピンク→黄→緑」だったり、「ピンク→緑→赤→黄→青→ピンク」だったりするのである（ちなみに、一番左の列と一番右の列は全く同じになる）。今号の攻略でキャラごとの攻撃パターンをグラフィック表示してあるが、この「模様」は同じでも「配色」は攻撃のたびに違うということを覚えておいてほしい。

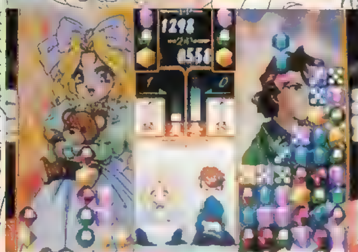


1回目と2回目では色パターンが違う。

キャラの性能差はテクニックで補え

次に、同時消し・連鎖によるボーナス的な時宝石について。

これはキャラによらず、全員同じ条件で算出される。大まかには、一度に消えた宝石の量に比例して、数・カウントが増えると認識していればいい。よって、攻撃では最大3カウントしかないアイリスでも、5カウントの時宝石を送り込むことが可能だ。



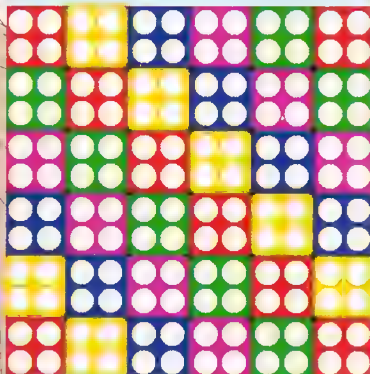
数は少ないが、紅蘭のレベル1にも匹敵する効力を持つ。

色については、1つごとに完全にランダムで選ばれる。5個落ちる場合でも完全に5色に分かれているわけではなく、赤が3色並んで降ってくる場合もある（もっとも、フィールドが平らでないと得した気分にはならないが）。6個未満の時宝石が落ちる場所も、完全にランダムのようだ。また、このランダム数値は1Pと2Pそれぞれ別に用意されているため、2人で全く同じように組んだとしても、このボーナス時宝石は違う色が違う場所に降ってくるようになっている。

実力で勝負！ 真宮寺さくら

全体をとおして、さくらは結果的には可もなく不可もないバランスタイプのキャラと言えるだろう。しかしその分、戦略に使う人の個性が色濃く表れてくることになる。実はある程度ゲームに慣れた人でないと扱いづらい、上級者向けのキャラだ。

パターンとしては、相手の様子をうかがいつつ気合を溜め、レベル3攻撃＋ボーナス時宝石から、間髪入れずにレベル1を送り込んでトドメを刺すのがオーソドックスで分かりやすい。レベル2でも4ラインあるので、相手が押されている時に臨機応変に攻めてもOK。また、相手の実力によってはレベル1を連発するのも効果的。カウントが4もあるので、レベルが低くてもそれなりに撹乱してくれる。ただし魔宝石は捨てることになるので覚悟しておこう。



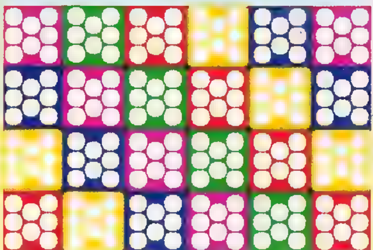
	攻撃ライン数	時宝石カウント	防御ライン数
レベル3	6	4	6
レベル2	4	4	4
レベル1	2	4	2

落ち着いて対処 神崎すみれ

タイプとしてはさくらに近いが、ライン数が少ないため一気の押しに欠ける。しかしそのぶんカウント数が飛躍的に上がっていくので、偶然連鎖で逆転をくらう可能性は低いはずだ。

基本はやはりレベル3＋1×αだが、絶対的な攻撃量が少ないため、粘られて連鎖や魔宝石で切り返されることも多い。しかし、カウントが6以上の時宝石は魔宝石でも処理しづらいので、一気に大連鎖が起こることがあまりなく、イコール相手の気合の溜まり率が悪くなるということにもつながる。多少お返しがきても、相手のフィールドが乱れている間はしつこくレベル1攻撃を送り続けよう。

ほかの戦法としては、コンスタントにカウントの多いレベル2を送り続けて自滅を待つパターンもある。



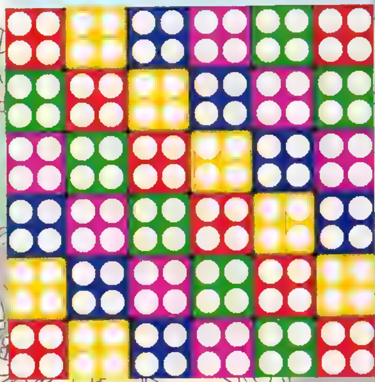
	攻撃ライン数	時宝石カウント	防御ライン数
レベル3	4	8	6
レベル2	3	6	4
レベル1	2	4	2

切れ味はライフル並み マリア・タチバナ

銃の名手であるマリアの攻撃は、まさしく弾丸のような破壊力を誇っている。カウント数が少ないため、その効力は即効性になりやすいが、レベル1でも十分な殺傷力を秘めている。

マリアの場合、こと攻撃に関してはレベル1の連発がもっとも強力。溜める時は攻撃力を上げるというよりも、タイミングが合わなくて仕方なく溜める、ということのほうが多くなる。カウントが少なくても色は5色あるので、多少は紛れて消えつつも確実に「ゴミ」を残すことができるはずだ。

ただ、攻撃の何割かが返ってきやすいということは、自分のフィールドが荒れることにもつながる。パニックになる前に短期決戦を挑めるかどうかがカギだ。



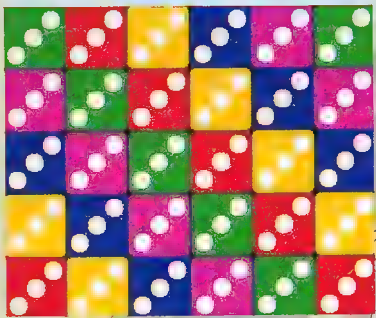
	攻撃ライン数	時宝石カウント	防御ライン数
レベル3	6	4	6
レベル2	5	3	4
レベル1	4	2	2

一発はないが…アイリス

パッと表を見て最初に気付くのが、突出した防御力。レベル1でも紅蘭のレベル3攻撃をすべて消してしまえる（あくまで理論上は、だが）。攻撃量の少ないすみれ・紅蘭・米田に対してはかなりの粘りを見せてくれるだろう。

しかも、アイリスの強さは守りだけではない。攻撃に関しても、レベル3こそ全キャラ中でも最低レベルだが、レベル1の3ラインは侮れないものがある。マリアと同じ理由で、とりあえず送っておくだけで相当量のゴミ宝石に化けてくれるだろう。アイリスはレベル1で攻撃か防御を早めに選択してしまうのが正解だ。

ただし注意点が1つ。この方法だと気合の半端分が常に切り捨てられるため、溜め効率がやや悪い。判断スピードを上げることでカバーしよう。



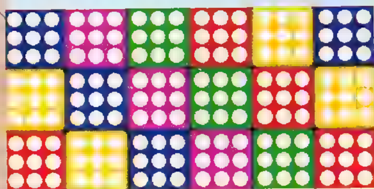
	攻撃ライン数	時宝石カウント	防御ライン数
レベル3	5	3	9
レベル2	4	3	6
レベル1	3	3	3

他力本願!? 李 紅蘭

紅蘭の性能は非常に特徴的で、ライン数はレベル3でも3と全キャラ中最低だが、かわりにカウントが最大で9もあるという極端なものになっている。

この性能では自らの攻撃で相手のフィールドを埋めつくすのは不可能に近いので、自然「ジャマ」をして自爆待ち、というパターンになってくるだろう。

ただ、このジャマをするタイミングというのが思ったより難しい。攻撃量があまりに少ないため、時宝石を連鎖の間に挟むことで始末されてしまうことが多いのである。これを防ぐためには、時宝石のカウントが残っている間に素早く次の攻撃を仕掛け、時宝石の隙間にある「隣接して消せるポイント」を順次埋めていかなければならない。上級者に対しては実はキツいかも。



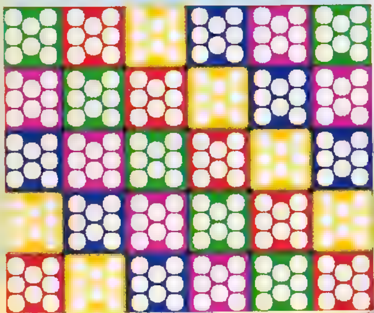
	攻撃ライン数	時宝石カウント	防御ライン数
レベル3	3	9	6
レベル2	2	8	4
レベル1	1	6	2

究極の一発屋 桐島カンナ

紅蘭同様、カンナもかなり極端なキャラである。とにかくレベルごとの攻撃力の差が激しい。レベル1は全キャラ中でも最低と言ってもよく、攻撃するだけ損。しかしレベル3まで溜めてしまえば、生半可なことでは崩せない巨大な壁ができあがる。

結局、カンナはいかなる状況であってもレベル3攻撃を狙うしかなく、この融通の効かなさから実力のあまり反映されないキャラと言える。しかし、逆に初心者にもレベル3で一発逆転できるチャンスがあるので、そういう意味では扱いやすいキャラでもある。

ちなみに、防御力は最大3ラインとこれまた最低だが、普段から気合を溜めることになるので魔宝石が狙いやすい。危なくなったら無理に攻撃せず、魔宝石でいったん体勢を立て直すようにしよう。



	攻撃ライン数	時宝石カウント	防御ライン数
レベル3	5	8	3
レベル2	3	5	2
レベル1	2	2	1

ファン待望！ライテンシリーズ最新作！

RAIDEN FIGHTERS 2

セイブ開発S.P.I.システム第5弾。機体が増え、新フィーチャーを盛り込んで登場だ！

担当：GED

DATA

発売中
ジャンル／シューティング
操作／8-2
メーカー／セイブ開発

MAKER COMMENT

熱い弾避けとスコアアタックで初心者の方から達人の方までご満足いただきました「ライデンファイターズ」の続編が帰って参りました。より美麗になったグラフィックや選択機種も7機＋αに増えてプレイの幅もグンと広がりました。ぜひ一度お楽しみください。

あれから4年…

独裁政府軍の敗退から4年の月日が流れ、元反乱軍が設立した新しい国家も軌道に乗りつつあった。しかし、元政府軍の残党は各地で戦闘を続け、独裁政府ゲリラとして恐れられていた。

局地戦が続くある日、ゲリラは1人の独裁者の元に集結し軍事国家を設立、新たな戦闘兵器を投入して新政府への攻撃が開始された。

強力な軍事力で次々と勢力圏を拡大していく独裁戦闘国家に対し、新政府軍は前回活動した戦闘機部隊を中心とした特別対策チームを結成し、最新兵器による特殊任務を命じた。



また「?」で隠し機体が選べたりするのか!?

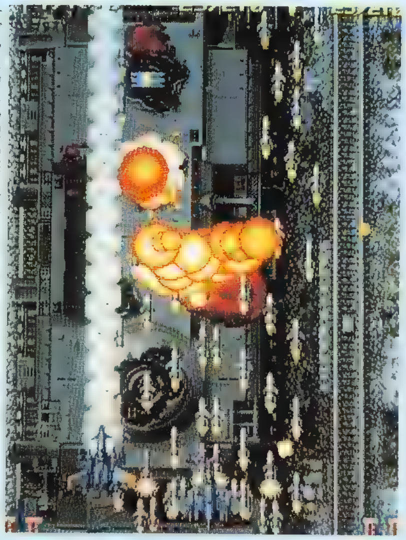
選べる機体は7機＋α

個性的な多種の自機、様々なボーナスフィーチャーで一般からマニアまで幅広い層に受け入れられた「ライデンファイターズ」の続編。

8方向レバー＋2ボタンで、2人同時プレイ&途中参加可能。全7面で構成されている。

前作より自機の種類が増え、7機体＋αとなっている。前作で大人気だったジャッジスピアやスレイブといった隠し機体は使えるのだろうか、非常に気になるところだ。

各機体には、「移動スピード、弾幅、攻撃力、弾速」といった性能差があり、各機体のメインショット、サブショット、溜め撃ちもそれぞれ個性的なものになっている。



サブショットや溜め撃ちが前作と違う機体もあるみたいだ。



見るからに強力そうなハイブリッド・アタック！

初期装備は1段階目のメインショットのみだが、「M」や「L」のアイテムを取ることでサブウエポンを装備し、それと同時にショットパワーも上がっていく仕組みになっている。これらのアイテムはサブショットの変更も兼ねていて、「M」を取るとミサイル系、「L」を取るとレーザー系のサブショットになる。

サブショットを装備時には溜め撃ち攻撃が可能で、溜め撃ち時の攻撃はサブショットの種類によって変化する。

そして、今回追加された新しい攻撃が、2人同時プレイ時に自機を重ね、溜め撃ちを発射したときに起こる「ハイブリッド・アタック」だ。現段階ではその効果の程は不明だが、写真を見た限りではかなりの極太レーザーが発射されており、なかなか強力な攻撃であろうということが想像される。ひょっとして2人同時プレイ時のカギとなるのだろうか!?

「S」アイテムで装備されるスレイブ（援護機）は、2機まで付けることができる。ただ、スレイブには耐久力が設定されていて、それ以上被弾してしまうと消滅してしまう点に注意。

初期状態ではボンバーのストック数は2個だが、「B」アイテムを取ることで7個までストックできる。ボンバーは、ボタンを押している長さで飛距離が変化する。





特定の敵を素早く倒すとクイックショットボーナス！他にもいろいろなボーナスがあるぞ！

やっぱ制服っていいよね
全国制服美少女グランプリ
Find Love
ファインドラブ

今回は約束通り残りの6キャラを紹介だ。

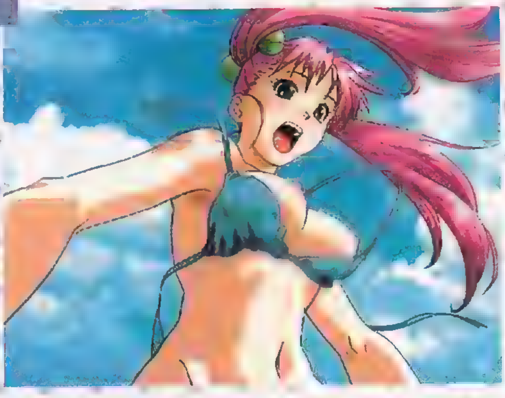
担当：制服忍者

前回は初紹介ということでゲームの内容について触れなければならなかったでござるが、今回は直球勝負でキャラ紹介のみにするでござる。さあ見るでござるよ。

プロフィールの見方はあなたの味方

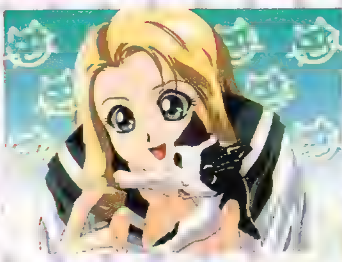
1 名前
2 出身地
3 出身校
4 身長・体重
5 スリーサイズ
6 誕生日・血液型
7 趣味





SEINA

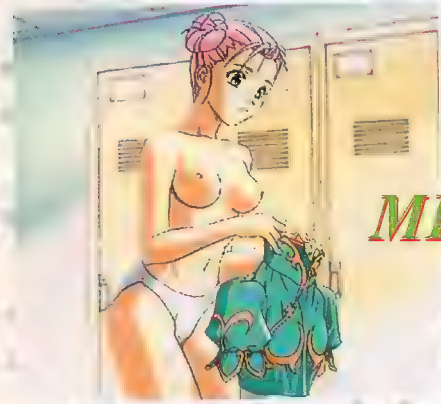
1 日比野　聖奈
2 東京都国立市
3 国立英明学園・国際部
4 155cm・49kg
5 B82・W53・H86
6 8月26日・AB型
7 アメリカンスポーツ観戦





YUKI

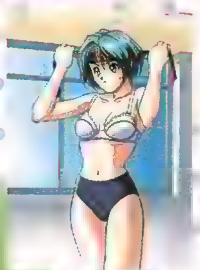
1 酒井　由紀
2 北海道小樽市
3 聖エリザベス学院
4 157cm・48kg
5 B91・W53・H89
6 3月29日・B型
7 詩を書く





MEGUMI

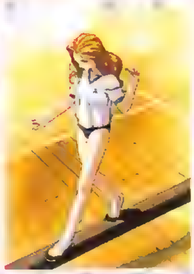
1 有森　恵
2 奈良県生駒市
3 鹿鳴館女学院
4 151cm・41kg
5 B84・W49・H83
6 8月3日・B型
7 コスプレ





NAOKO

1 高梨　直子
2 大分県別府市
3 青葉台女学院
4 164cm・50kg
5 B82・W51・H86
6 12月5日・O型
7 鳥を飼うこと

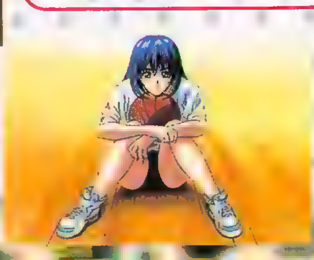




SAKI

1 伊藤　咲
2 石川県金沢市
3 金沢女学園
4 172cm・50kg
5 B84・W54・H84
6 6月28日・B型
7 ファッション雑誌の切り抜き





YUHKO

1 秋山　夕子
2 広島県広島市
3 広島ラ・セーヌ
4 168cm・52kg
5 B90・W52・H83
6 7月6日・AB型
7 乗馬・読書

読者の根強い人気に応えて、あのゲームが再び帰って参りました!



この海は・・・地獄だ!

対戦ホットギミック™

年の瀬も押し迫ってきた今日この頃、突如としてヤツラが誌面に帰ってきた!何ゆえの激しさかー!?今ここに怒濤の最終回!!

担当:最近めっきり渕健

[illegible]兵器浮上

すでに発売されて、全国各地で好評いただいている対戦ホットギミックだか、良い子のみんなはもちろんプレイしてくれたよね!?

ツヴァイス姐さんは仕置きまくったし、対戦モードでは全部の技を見たし、辱し固めだって会得して友達なくしたぜシャアー!という愚か者…いやさ熱心なホトギミファンに、今日はビッグなプレゼントを持ってきたぞ!

数年前からロシア南西部を中心に囁かれていた噂…「ホットギミックには隠しキャラがいるらしいノフ」「しかも既存の彩京ゲームの登場キャラをホーフッさせるチョフ」など、巷に流布する噂の真相を、今ここにマジキック解明しようじゃないか、というのがソレです!ちょっと語り入ってますが…。

[illegible]な感じで

実はこのゲームにはデフォルト8人娘の他に「こよみ」「ミリオン」「カイン」という、3人の隠しキャラがいるんでありますなぁ。とりあえず出会い方を紹介しておこう。

ちなみに、各キャラの脱衣シーンを紹介しておきたかったところだが(カインも別の意味で興味ありだが…)、さすがにそれは、皆さん自身の目で確かめてほしい。

こよみやミリオンの脱衣シーンなんて、戦○シリーズやガン○ードを知っている者にとっては、結構カルチャーショックだったりして…。

●こよみ&ミリオン

最初に選択できるキャラ3人(女子高生、外人モデル、少女)に対して、「おしおきタイム」で3人とも「許す」を選択すると「こよみ&ミリオン」の選択画面が出現。

それ以外でも、3キャラ勝ち抜き後、10分の1の確率で乱入してくるぞ。

●カイン

2度目に選択できるキャラ3人(OL、看護婦、婦人警官)に対し、「おしおきタイム」で3人とも「許す」を選択すると「カイン」が出現。

カインは最初の3人におしおきしていてもOK。それ以外でも、6キャラ勝ち抜き後、10分の1の確率で乱入してくる困った漢だ。



なんだかデジャヴなひととき。



こよみ

?歳/職業・巫女
CV・高田由美(※1)

山の手の古びた神社の境内で会った巫女さん。すごい霊能力者と噂される彼女だが、どうも修業というものを全くやっていないらしい。巫女さんがそんなことではいけないような気もする。

ここはひとつ、彼女に気合を入れてもらうためにも、麻雀勝負で熱意を伝えよう。

☆こよみのデザインワークは「戦国ブレード」でおなじみのイラストレーター、司淳氏によるもの…って、それはゲーム本編と同じだ!

それにしても、巫女さんのヌードなんて、そうそう拝めるものじゃぁありません。これも「対戦ホットギミック」だからこそ成せる業といえる。



これは「神通力の刑」。経文を唱えて護符を式神にするっス!

KOYOMI

※1　代表作「クレヨンしんちゃん」(よしなが先生)



カイン

?歳／職業・平成はだか侍
CV・若本規夫（※3）

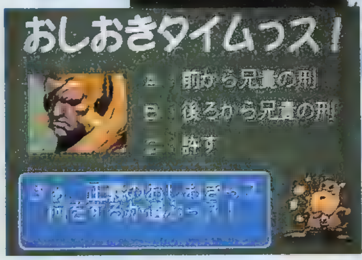
いきなり麻雀勝負を申し込んできた謎の外国人。2m近い長身に傷だらけの裸身、妙な侍言葉にチョンマゲ、何ひとつ普通じゃない。

しかも、麻雀で勝てたらお嫁さんになってくれるという。それって嬉しいような哀しいような…いや、ちょっぴり哀しいかな、やっぱり。

☆カインのデザインワークは「ソルディバイド」でお馴染みの、寺田克也氏によるもの。その激しすぎるおしおき画面は一見の価値あり。

前に本誌で「隠しキャラには、風雲はだか侍はいないようなので安心～」と書いたが、いたのは「平成はだか侍」でしたネッ！ぐはぁ。

※3 代表作「投稿！特ホウ王国」（ナレーター）



カインおしおき選択画面！どちらに落ちても地獄しかない。

KAIN



ミリオン

?歳／職業・魔法少女
CV・大谷育江（※2）

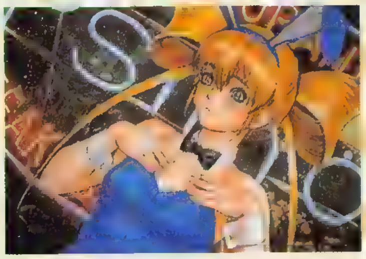
「大魔法使いマリオンの末裔」を自称する金髪の少女。相当なイヌ嫌いらしく、いきなり相棒の雀犬がタコ殴りにされてしまった。

しかもイヌが嫌いだから麻雀で勝負しろという。外国人の理屈はよく分からないが、可愛いから許そう。おまけにパツキンだしな！

☆ミリオンのデザインワークは「ガンバード」でお馴染み、ゲストイラストレーター中村博文氏によるもの。なお「おしおき」等、ゲーム中のイラストは司淳氏が手掛けている。

しかし、あのミリオンの脱衣シーンにはビックリ。「ガンバード」ファンは凝視できるかな？

※2 代表作「ポケットモンスター」（ピカチュウ）



「ときめきバニーの刑」っス！その手の輩は悶絶必至っス。

MIRION

総力戦の果てに！彩京熱核大プレゼント！

ホットギミック連載の最終回を記念して(?)、彩京さんが死ぬるほどに豪華な読者プレゼントを提供してくれたッ！

官製ハガキに「対戦ホットギミック」に対するキミの熱意とか、イラストなんかを描いて下記住所に送ろう！何だかもう愉快な賞品アリ！宮城県の寺腰君、切手貼れよ！

●プレゼント（4点セット）

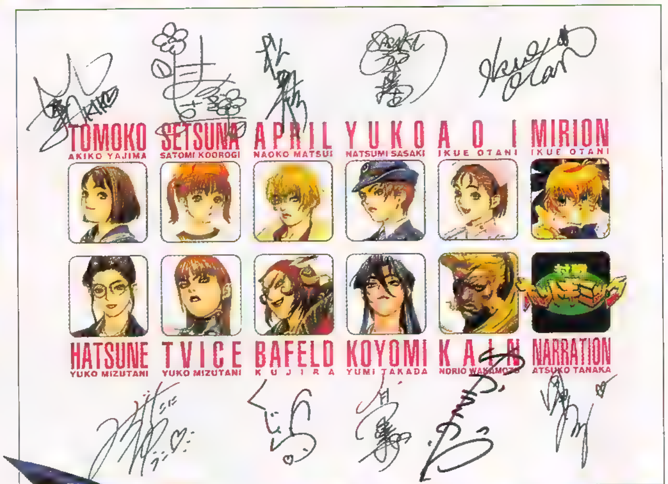
①「ホットギミック」全声優サインパネル
ゲームに登場してくれた声優さん全員の直筆サインが入った、豪華イラストパネルだ！ちなみにこのゲーム、ナレーションが田中「草薙素子」敦子さんだって知ってた？

②「ホットギミック」メイキングビデオ
ゲームのすべてがわかるチープな手作りビデオ。「大人の事情」でカットされた「パンストマニアの刑」なんかも完全収録！

③イラスト複製原画
中村博文氏ファン垂涎のゲーム未使用イラスト原画だ！

④ジャンプルー／ジャンレッド生写真　10枚組
2人の恥ずかしいナマ写真。一家の神棚にぜひ！

抽選は、熱意順に上位4名にプレゼントだ！宛先は、
〒604　京都市中京区東堀川通御池下ル三坊堀川町55－1
大同ビル　株式会社彩京「ホットギミックお蔵出し」係
まで。締め切りは97年12月31日消印有効！かあちゃん質に入れてでもハガキ買って、キミの濃ゆい想いをしこたまぶつけようぜ！



この全声優さんのパネルは、かなり貴重なアイテムだぞ－！



これより下は見せられません！今すぐ応募だ！

えっ!?ミリオンの㊙イラストがもらえるの？



もう少しだけ待っててね!

対戦麻雀 ファイナルロマンス4™

©VIDEO SYSTEM 1997

前号にひき続き、残りの3キャラを紹介。発売はもうちょっと先になりそうなんだけど、もう少しだけ待っててくださいね!

全国ゲーセン雀荘化計画発動!
4人打ちを楽しもう!

せっかく業界初の4人打ち対戦麻雀ができるのだから、これを楽しむにこしたことはないね。

オペレーターの協力を!

発売がそろそろ近づきつつある「ファイナルロマンス4」。グラフィック面でもシステム面でも、あらゆる点で大幅なリニューアールが施されているんだけど、本誌でも再三お伝えしているように、このゲームの最大のウリは、本格的な4人打ち対戦麻雀が楽しめることにあるといっても過言ではない。

ゲームセンターの一角に、筐体が東西南北4方向にそれぞれ設置され、まるで雀卓のように存在する光景は、まさに壮観！そもそも麻雀って4人揃って初めて面白くなる競技だけに、麻雀をする人間なら誰しもこの光景を見て「あ～、ついにこの時がやってきた」と感慨にふけること間違いない。

しかし、しかしである。これを実現するには、一にも二にも全国のゲームセンターの多大なる協力が必要なのだ。1ゲームに対して単純に筐体が4台必要なうえ（これだけでもスゴイことなのに）、雀卓のように本格的に設置すると、それなりの広いスペースを確保する必要がある。

「せっかく4人打ち麻雀が楽しめるのに、地元のゲームセンターではこのモードじゃ遊べない」と嘆かないためにも、これを読んでいるキミは、今からさっそくでも近くのゲームセンターに出向き「ファイナルロマンス4が入荷した際には、ぜひ4人打ちで楽しめるよう設置してくださいね♡」と、店員さんに甘い声でささやいてみよう。こういったプレイヤーの地道なキャンペーンが絶対に実を結ぶはずだ。

もちろん通常のモードでも2人対戦モードでも十分楽しめるんだけど、せっかくの4人打ちモードが水の泡にならないよう、ぜひ読者の皆さんにご協力いただきたいと思う今日この頃であります。



4人打ち対戦時のキャラ選択画面。好きなキャラを選ぼう!


4人打ちが快く楽しめるよう、みんなでキャンペーンに励もう。

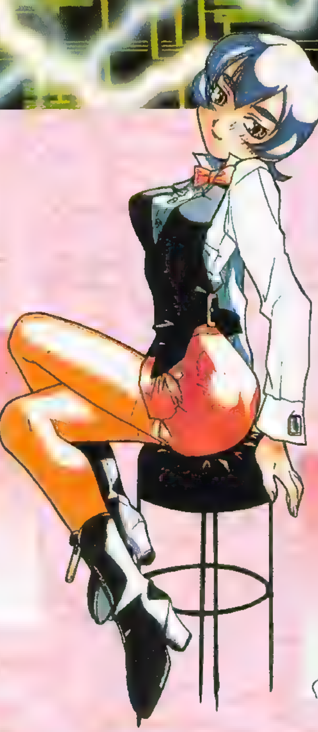
今回は「ラスト3キャラ」

前回に引き続き、今回はデフォルト全6キャラの、残りの3人（芹澤サキ、春蘭、鈴蘭）を紹介しておきたい。

ちなみに春蘭と鈴蘭は、CPU対戦時の最終ステージに登場。双子の姉妹という設定で、プレイヤーはどちらか1人と対戦という形になる。

2人のうちのどちらかを倒せば、いよいよエンディングへと突入－ミス・ファイナルロマンスをキミの手で選ぶのも、もう間近だ!





芹澤（せり さわ）サキ





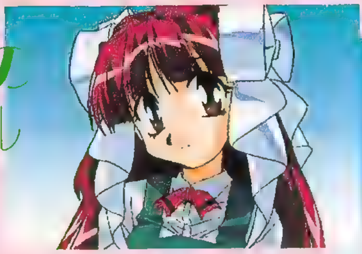


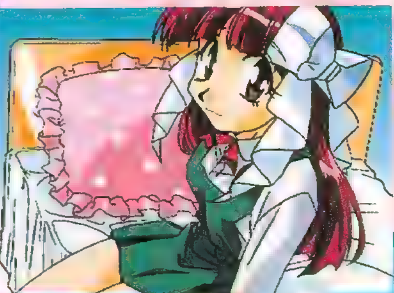
- ●年齢 19歳
- ●職業 ハスラー
- ●血液型 A型
- ●趣味 ギャンブル（イカサマ有り）
- ●B／W／H 86（Cカップ）／56／86
- ●チャームポイント スラリと伸びた足ですわ
- ●好きな食べ物 乳製品
- ●嫌いな食べ物 肉のあぶら身・モツ
- ●理想の男性像 自分より強い男

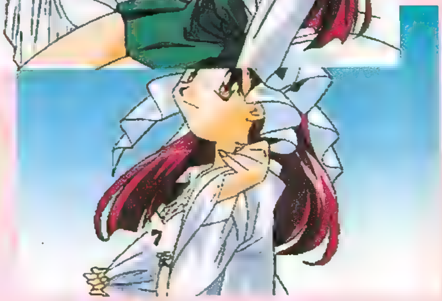
春（しゅん）蘭（らん）

あかつき町の麻雀アイドル





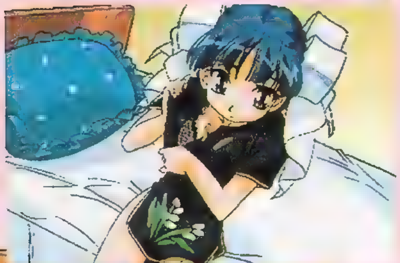


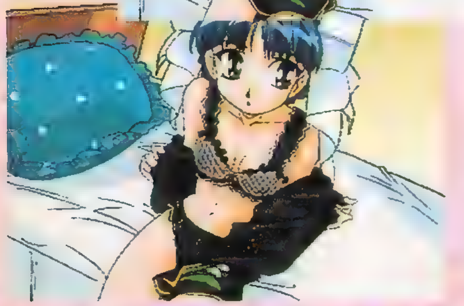


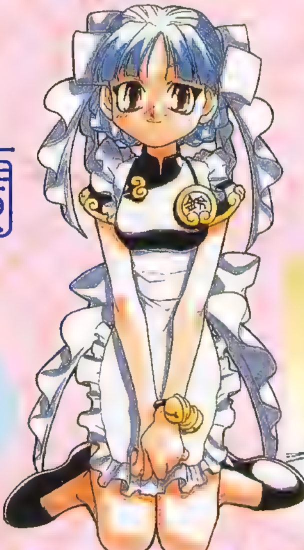
- ●氏名 春蘭（しゅんらん）
- ●年齢 16歳
- ●職業 高校2年生。タレントもやってるよ
- ●血液型 AB型
- ●趣味 鈴蘭といっしょにいること
- ●B／W／H 84（Dカップ）／54／85
- ●チャームポイント 鈴蘭と同じところは全部
- ●好きな食べ物 ゴマ団子
- ●理想の男性像 鈴蘭（あのー、理想の男性像なんですケド…）

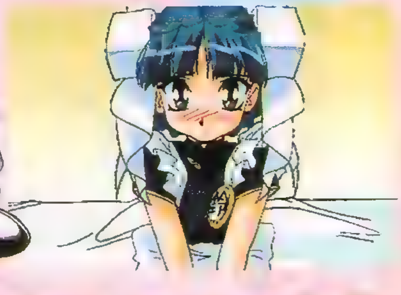
鈴（りん）蘭（らん）

春蘭とはいつも仲良し









- ●氏名 鈴蘭（りんらん）
- ●年齢 16歳
- ●職業 高校2年生。お店でウェイトレスのバイトもやってるよ
- ●血液型 AB型
- ●趣味 春蘭と一緒にいること
- ●B／W／H 78（Aカップ）／54／85
- ●チャームポイント 春蘭と同じところは全部
- ●好きな食べ物 ゴマ団子
- ●理想の男性像 春蘭（だから、理想の男性像ですってば！）





ZERO GUNNER™

ゼロガンナー

©PSIKYO 1997

操作感にややクセのゲームだが、慣れると弾幕を避けるのが快感になるゲームだ。

担当：善之字元帥

遂に発売になったゼロガンナー。実際にプレイしてみると、とにかく操作が難しいという印象があることと思う。

そこで今回は、前回よりも詳細な操作説明と、アジア、アメリカ、ヨーロッパの各コースのポイントを説明していこう。

機体はどれが使いやすいか

このゲームでは、自機をアパッチ、ガンシップ、コブラの3機体の中から選択できるが、どの機体も一長一短で選択が難しいところなので、ごく簡単に機体の特徴を説明しておこう。

●アパッチ
(長所)敵をホーミングする副武装を装備しているので、ザコ撃ちが楽
(短所) 弾幕が集中しない

●ガンシップ
(長所)主武装が敵を貫通するため、敵の密集地帯が楽
(短所) 攻撃力不足

●コブラ
(長所)副武装のロケット弾の威力が高い
(短所)敵を狙い撃ちする手間がかかる

おおよそ、各機体は、これらのような特徴を持っている。使いやすい機体は、攻撃に癖のないコブラだと思われるので、本誌の攻略も、基本的にはコブラを使ったものであると思ってほしい。



この機体の中では、コブラがやや簡単か。

各コースの難易度

このゲームでは、スタート時に、アジア、アメリカ、ヨーロッパ、エキスパートの4つのコースから選択できるが、問題はその難易度。筆者がプレイしてみた感覚では、エキスパートが群を抜いて難しく、その他のコースは、どれもそんなに差はないものの、強いて挙げればヨーロッパが一番難しく、アメリカ→アジアの順に簡単になっているように思われた。初めての人は、まずアジアコースから始めてみてもいいかもしれない。

ちなみに面構成は、エキスパートが全10面、その他のコースは全5面になっている。

標的自動追尾システムを使いこなそう

ゼロガンナーの最も特徴的なシステムである、標的自動追尾システムについて、前号に引き続き説明しよう（これについては、イラストを参照しながら読んでほしい）。

①自機の機首が向いている方向に敵機が現れると敵機にロックオンマーカーが点灯
←
②ロックオン中の敵にメインショットが当たると、後はボタンを押しっ放しで敵を狙い続ける
←
③画面左上のロックオン残時間がなくなると、マーカーが外れ、自機はゆっくりと画面上方向へ回頭する

基本はこれだけだが、応用テクニックもある。

●応用①
ロックオン中の敵　機と自機の間に、他の敵を挟む

ロックオン中の敵機と自機の間に他の敵機が入っても、ロックが外れないことを利用して、中・大型の敵機をロックオンし、その間に小型機を挟んで倒してしまうというもの。これを利用すれば、小型機を撃つために、いちいちロックを外す必要がなくなる。

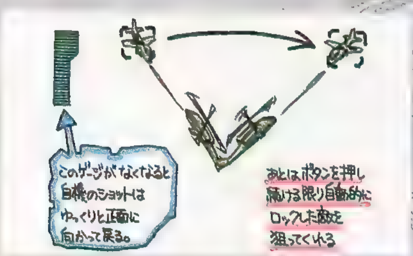
また、自機がガンシップなら、ロック中の敵機との間に挟むテクニックの他に、ロック中の敵機を貫通させてしまうという作戦も使える。

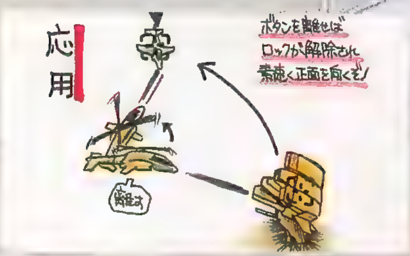
●応用②
自機の回頭速度は、ボタンを押しているときよりも、離しているときのほうが速いことを利用

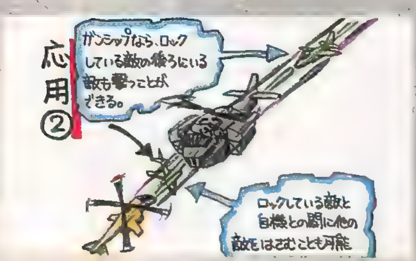
敵機をロックオンして、敵機の横に回り込みつつ倒した直後に、正面から他の敵機が出てきたときは、そのままショットを撃ち続けていると回頭速度が遅いため、正面の敵機に対して危険である。逆に、ボタンを離して自機を回頭させれば、素早く正面を向けることを覚えておこう。

もちろん、そのままショットを撃ちつつ、ゆっくり自機を回頭させれば、ショットが正面に戻る前に他の敵機をロックオンすることも可能なので、状況に応じて使い分けて









初級3コース これらの敵に気をつけよう!

それでは、アジア、アメリカ、ヨーロッパの3コースについて攻略しよう。

先ほども述べたが、この3コースは、どのコースを選択しても、難易度にそれほど差はない。自分の好みでコースを選んでいいだろう。



エキスパートを除く各コースに、それほど難易度の差はない。

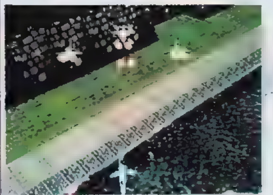
実際にプレイするうえでの注意点として、どのコースも**「こいつらが現れたら要注意」**という敵機が存在するということ。そこで今回は、そういった要注意敵機の対処法を示しておいたので、お店でプレイする前に、下に紹介する対処法を覚えておこう。

次回からは、エキスパートコースを攻略するぞ。


エキスパートコースは一筋縄ではいかない。

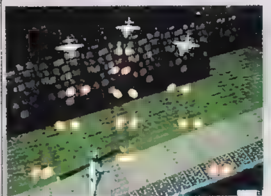
ハリアーへの対処法

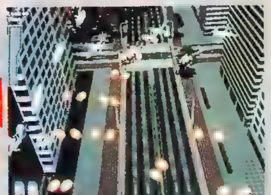
アジア、アメリカ、ヨーロッパのすべてに共通して出現する嫌な敵として、ハリアーが挙げられる。ハリアーは、基本的に3機で編隊を組んで登場し、中央の（青い）ハリアーと左右のハリアーとで攻撃が異なる。どうやら中央のハリアーが隊長機らしく、左右の護衛機よりもはるかに速い弾を撃ってくる。


これがハリアー編隊。対処法を覚えよう。

ハリアーに対する対処法としては、決して画面中央で弾を避けようとしないこと。中央で避けようとすると、左右のハリアーが撃つ弾の間隔が次第に狭くなっていくため、結局真ん中のハリアーの弾が直撃してしまうのだ。ここは、画面端に大きく避け、護衛のハリアーの撃つ弾の外側に出るようにしよう。外側に出てしまえば、あとは簡単。端から順に倒していけばいい。

アジア以外のステージでは、4機編隊のものや、後述の大型ヘリとの複合編隊で登場するものもあるが、基本的には画面中央で避けないようにすれば対処できる。焦らなければ大丈夫だ。


悪い例。中央にいると大変なことになる。


良い例。まずハリアーの弾幕の外側に出て、


端から順に倒していく。

大型ヘリはここが注意

ヨーロッパ、アメリカの各コースには、前述のハリアーの他に、特殊な攻撃を仕掛けてくる大型のヘリが登場する。

そのうち、特に警戒すべき3種類のヘリを、左の写真に示しておいたので、まずはこちらを参照してほしい。

●大型ヘリA

アメリカコースに登場するこのヘリは、とにかく非常に堅い。破壊までかなり時間がかかってしまうため、他の敵機と絡むところでは要注意だ。

また、破壊までに時間がかかりすぎると、左右のランチャーから大きな赤弾を連射してくるので、十分警戒しよう。

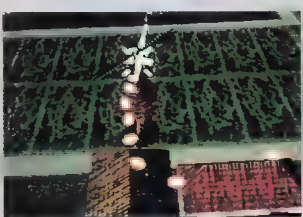
●大型ヘリB

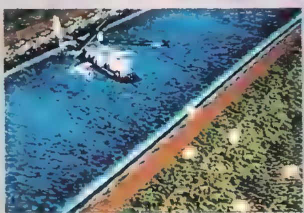
ヨーロッパコースの2面から登場するヘリ。このヘリは、自機を狙う3WAYを4連射した後、高速の連射弾を撃ってくる。連射弾の速度は尋常じゃないので、追い詰められた状態で撃たれると苦しい。画面端から中央に向かって弾を誘導するようにしよう。

●大型ヘリC

同じくヨーロッパコースに登場するヘリ。一度に2発の弾を3連射し、それを3セット繰り返すアルゴリズムを持つ。このヘリも非常に堅いため、他の敵機との複合攻撃では、マーカーをとられて苦戦する。とにかく早目に倒すよう心掛けよう。


大型ヘリA。アメリカコースに登場。大赤弾に注意。

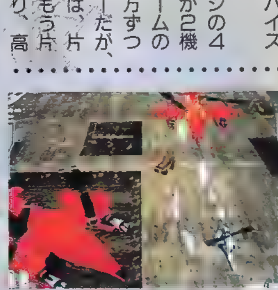

大型ヘリB。ヨーロッパコースに登場。高速弾が厄介だ。


大型ヘリC。ヨーロッパコースに登場。端に追い詰められやすい。

ワンポイントアドバイス① アジア4面ボス

どのコースも、4面ボスが強いので、簡単にアドバイスしておこう。

まず、アジアステージの4面ボスは、大型のヘリが2機というもの。普通のゲームのこういったボスは、片方ずつ倒していくのがセオリーだが、この面のボスに関しては、片方を倒してしまうと、もう片方の攻撃モードが変わり、高速の大赤弾を撃ってきたりするため、非常に厳しい。そのため、両方にまんべんなくダメージを与え、なるべく両方同時に倒すように心掛けよう。


このボスは、なるべく両方同時に倒すように。

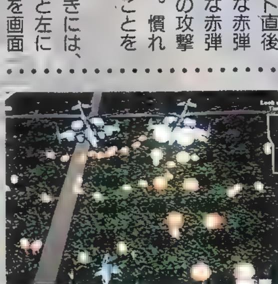
ワンポイントアドバイス② ヨーロッパ4面ボス

ヨーロッパコースの4面ボスも、大型ヘリが2機というものだが、こちらはアジアコースとやや攻略方法が違う。

まず、ボス戦スタート直後に、右側のヘリが大きな赤弾を、左側のヘリが小さな赤弾を連射してくるが、この攻撃が非常にかわしづらい。慣れないうちはボムを使うことをお薦めする。

もしもボムがないときには、画面右端からゆっくりと左に向かって避け、大赤弾を画面右でやり過ごし、その後小赤弾を画面左で避けるようにするといい。

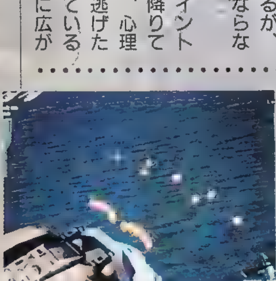
その後は、とにかく速攻で右側のヘリを倒すようにして、左側のヘリと1対1になるような形にできれば、なんとか勝つことができるだろう。


開幕のこの弾は、右から左へゆっくり移動するとよい。

ワンポイントアドバイス③ アメリカ4面ボス

アメリカコースの4面ボスは、海上移動要塞。他のコースにも同様のボスがいるが、そちらとは比べものにならないほど強い。

特にミスしやすいポイントは、ボスが画面左下に降りてきたとき。このときは、心理的には画面右上方向に逃げたくなるものだが、逃げている最中に、ボスが広範囲に広がる拡散弾を撃ってくる。この拡散弾は、弾幕の中を抜けようとしても、間隔が狭くて避けづらいが、画面の一番右下が安全地帯になっているため、ここに入ってやり過ごそう。


この弾幕に対しては、画面右下が安全地帯になっている。


"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
PlayStation
MOUAKI CHATTA YO~.
BU~~~
MOTTO KAWATTA MONOGA TABETAI YO!!
NE~ KING.
KOSO KOSO
KOSO KOSO
キングのおへや
TARA~N
GUFU
HONEY
PROLOGUE Vol.7 starring MARIE&KING
GAU?!
KIRIKO~. CHOTTO KITE~.
HA~I.
闘姫伝承
ANGEL EYES
キングのおへや
ZAZAZA
好評発売中 価格5,800円(税別)
初回特典 「闘姫伝承・エンジェルアイズ・Material Book」
さらにアンケートハガキを返送した方の中から抽選で500名様に、「卓上カレンダー」をプレゼント
YOROSII NODESU KA?
KOREYO KORE! ITADAKIMA~SU.
GAGA~N
TO BE CONTINUED IN GAME
TECMO
テクモ株式会社 コンシューマー事業部
〒102 東京都千代田区九段北4-1-34 TEL:03-3222-7630(月曜~金曜 15:00~18:00)
ホームページ http://www.tecmo.co.jp テクモホットライン 03-3222-7550

仙台店オープン一周年記念

中村博文先生サイン会

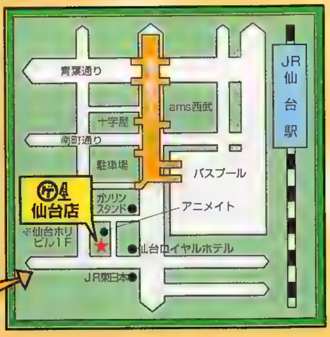
中村先生のサイン会の整理券はもうゲットしてくれたかな？
「まだ。」という人はマルゲ屋仙台店で「ネオジオギャルズカレンダー」をソク手に入れちゃってくださいね！
もうサイン会は間近だぞっ。
21日当日はスタッフ一同皆さまのご来店をこころよりお待ちしておりま〜す！

中村先生のサイン会は12月21日、日曜日の午後2時からよね… 早く行かなくちゃ〜…





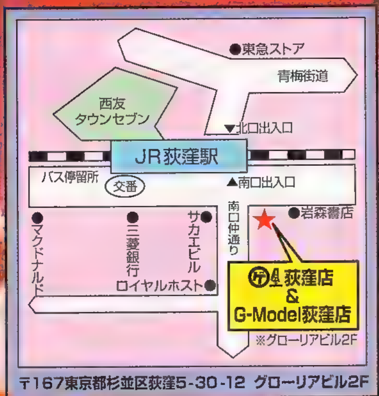
★「ガンバード」や「戦国エース」のキャラクターデザインでおなじみ中村博文先生の描いた美麗イラストのネオジオギャルズカレンダーです。鮮やかな色彩を堪能してね。



〒980宮城県仙台市青葉区中央4-9-13仙台ホリビル1F
TEL:022-712-4787
営業時間:11:00〜19:00



G-Model
荻窪店オープンに向け計画進行中

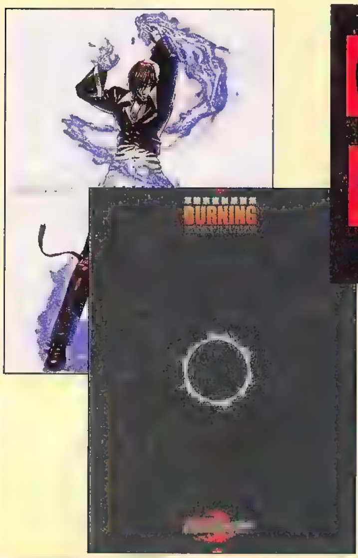


〒167東京都杉並区荻窪5-30-12 グローリアビル2F

がグッズ販売！

八神庵複製原画集2【ROUGH】コミケ会場限定テレカをセットして販売！ 2500円

■話題騒然の複製原画集の第２弾を、会場でしか販売しない記念テレカをセットして販売してしまうのだ。



八神庵複製原画集【SUFFERING】草薙京複製原画集【BURNING】2400円 デラックスパック

■新商品の草薙京複製原画集と八神庵複製原画集の豪華セット。
先着４０名様に、あの**京・庵等身大ポスター**どちらか１点をプレゼント！

お正月福袋に入れて、とっても人気だったでっかいポスターです。→

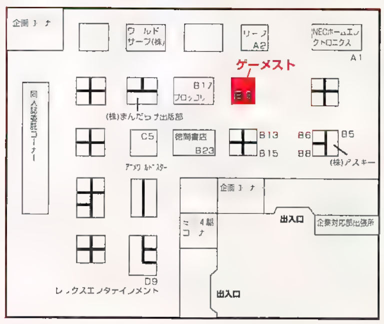


中村博文アイテムセット マウスパッド＋テレカ 3000円

■ガンバード、天地無用等のキャラデザインでもお馴染みの、中村博文先生のオリジナルイラストを使用した貴重なアイテム。もちろん、この商品のためだけに描き下ろされた**未発表イラスト**を使用しているのだ！

この他にも商品多数販売！

当日初売りの商品や、フィギュアなどの定番商品。ゲーメストバックナンバーも豊富に用意！
二度と手に入らないナンバーもあるかもしれないのだ。



ゲーメストブースは西３・４ホール企業展示ゾーン

内容や値段はやむを得ず変更する場合がございます。ご了承下さい。

コミックマーケット53でゲーメスト

限定版七瀬葵ナコリムグッズ

■大人気、七瀬葵先生の新商品「七瀬葵複製原画集」をはじめ、ナコリムバインダー専用ルーズリーフ用紙に、今回の会場でしか手に入らない貴重なアイテムをセットした魅惑の商品を販売するぞ！

七瀬葵ナコリム Aセット 2000円
ナコリムバインダー＋専用ルーズリーフ用紙＋会場限定インデックス＋コミケ仕様限定

七瀬葵ナコリム Bセット 3800円
セットA＋七瀬葵複製原画集＋サイン入りキーホルダー

七瀬葵ナコリム Cセット 3000円
七瀬葵複製原画集＋会場限定テレカ



☆この他にも、七瀬葵先生の商品を多数販売。２０００円以上お買い上げの方には、**七瀬葵描き下ろしサイン入りキーホルダー**をプレゼント！

With Me Everytime... ずっといっしょ



とってもイチオシなので超先取り販売！

■TOSHIBA　EMIのプレイステーション対応新作恋愛シミュレーション「ずっといっしょ」のアイテムを、ゲームの発売に先駆けて、先行販売してしまうのだ！まさに、ここでしか手に入らない商品。一足先にお気に入りのキャラを探して、一歩リードだ！

マウスパッド＋テレカ 3000円



ナコルル
覇王丸
新生 サムライスピリッツ、見参。
侍魂
SAMURAI SPIRITS
HYPER NEOGEO64
画面はすべて開発中のものです。あらかじめご了承下さい。
HYPER NEOGEO64はSNKの商標です。
株式会社エスエヌ・ケイ 〒564 大阪府吹田市江の木町1-6◆SNKテレフォンサービス 東京☎03(5275)6200 大阪☎06(339)0110[AM9:00～PM5:00]※電話番号はお間違えなく。
SNK Home Page URL. http://www.neogeo.co.jp


The Future Is Now
SNK
剣に生きた時代でした。
幕末浪漫
月華の剣士
TM
©SNK 1997
The Real Blade Battle goes on.
幕末動乱の舞台裏に、誰にも語られなかった物語があった。
「幕末浪漫　月華の剣士」いま、ネオジオから。
NEO GEO
新製品
NEOGEOはSNKの商標です。
まずはアーケードから


学園根性ポリゴン格闘モノ。
◆相棒(とも)と二人で巨悪に挑め！
学園選抜チームバトル!!
◆迷走する青春模様！
マルチストーリー&エンディング!!
◆友情炸裂！オレとオマエで
ツープラトン攻撃!!
◆カンタンチェーンの痛快連続技！
熱血コンボ!!
見せてやるぜ。スポーツで鍛えたド根性!!
五輪高校
本当の地獄を教えてやるぜ。
外道高校
COME ON!! JUST FIGHT!!
PACIFIC
パシフィックハイスクール
ジャスティス学園



〈ストリートファイターⅢ2ndインパクト〉シークレットファイル取扱店 ●**プラサカプコン(野幌店)**〒069北海道江別市東野幌本町7-5【セリオ野幌2Fゲームコーナー】●**ビバ・サーカス(柏村店)**〒038-31青森県西津軽郡柏村大字稲盛幾世41【柏村ショッピングセンター内ゲームコーナー】●**ビバ・サーカス(本荘店)**〒015秋田県本荘市出戸町字岩淵下18【ジャスコ本荘店1Fゲームコーナー】●**カプコサーカス**〒950新潟県新潟市大形本町1-1716-1【ジャスコシティ新潟東内ゲームコーナー】●**カプコステーション(三条店)**〒955新潟県三条市須頃3-58【コメリ三条店内ゲームコーナー】●**マジカルカプコ(三条店)**〒955新潟県三条市本町3-7-6【まるよし本店5Fゲームコーナー】●**カプコステーション(十日町店)**〒948新潟県十日町市大字山本字谷内836【シルクモール内ゲームコーナー】●**メルヘンランド(見附店)**〒954新潟県見附市学校町1-615-1【ライオンドー見附店1Fゲームコーナー】●**メルヘンランド(白根店)**〒950-12新潟県白根市字白根2793【ライオンドー白根店2Fゲームコーナー】●**マジカルカプコ(佐和田店)**〒952-13新潟県佐渡郡佐和田町長木字腰前783【ホームセンタームサシ佐和田店内ゲームコーナー】●**プラサカプコン(黒埼店)**〒950-11新潟県西蒲原郡黒埼町山田428-2【黒埼ショッピングセンター内】●**メルヘンランド(分水店)**〒959-01新潟県西蒲原郡分水町大字笈ヶ島4978-1【分水パコ1Fゲームコーナー】●**メルヘンランド(十日町店)**〒948新潟県十日町市旭町【ライオンドー十日町店1Fゲームコーナー】●**マジカルカプコ(取手店)**〒302茨城県取手市取手2-8-8【取手赤羽ビル1F】●**メルヘンランド(岡部店)**〒321栃木県塩谷郡藤原町大字大原1402【ホテルニュー岡部内ゲームコーナー】●**メルヘンランド(会津店)**〒965福島県会津若松市中町4-36【ライオンドー本店4Fゲームコーナー】●**ビバ・サーカス(船引店)**〒979-43福島県田村郡船引町字原田14【船引パーク内ゲームコーナー】●**メルヘンランド(ホテル東急店)**〒279千葉県浦安市舞浜1-7【東京ベイホテル東急3Fゲームコーナー】●**プレイタウン(サンルート店)**〒279千葉県浦安市舞浜1-6【サンルートプラザ東京1Fゲームコーナー】●**ビバ・サーカス(茂原店)**〒297千葉県茂原市高師1735【茂原ショッピングプラザアスモ2Fゲームコーナー】

株式会社カプコン®
＜AM事業本部＞
●本　社／〒540　大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
●東京支店／〒163-02　東京都新宿区西新宿2丁目6番1号（新宿住友ビル43階）
＜カプコンソフト情報＞
大阪／(06)946-6659　東京／(03)3340-0718　札幌／(011)281-8834
仙台／(022)214-6040　名古屋／(052)571-0493　広島／(082)223-3339
松山／(089)934-8786　福岡／(092)441-1991　※電話番号は、よく確かめておかけ間違いのない様にして下さい。

ゲーメスト
January 1998 1.15
No.211
平成10年1月15日発行(毎月2回、15日、30日発行)
第13巻第2号通巻211号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
発行人●加藤 博 編集人●高橋己代子
発行●株式会社新声社 〒101 東京都千代田区神田神保町1-26☎03(3293)9321
特別定価540円 本体514円 送料140円



雑誌22443-1／15 ©SHINSEISHA 1997 Printed in Japan T1122443010541